

动态艺术欣赏

主讲：游杰

动态艺术在当代艺术设计 中的应用与研究

当代艺术设计的分类

一、当代艺术设计的分类

平面
视觉
艺术



功能
产品
艺术



立体
建筑
艺术



生活
服装
艺术



一、当代艺术设计的分类

数字
媒体
艺术



影视
表演
艺术



动画
动漫
艺术



虚拟
仿真
艺术



让我们走进动态艺术





йогурт
Vitagurt
• обогащенный •

МАСАВ

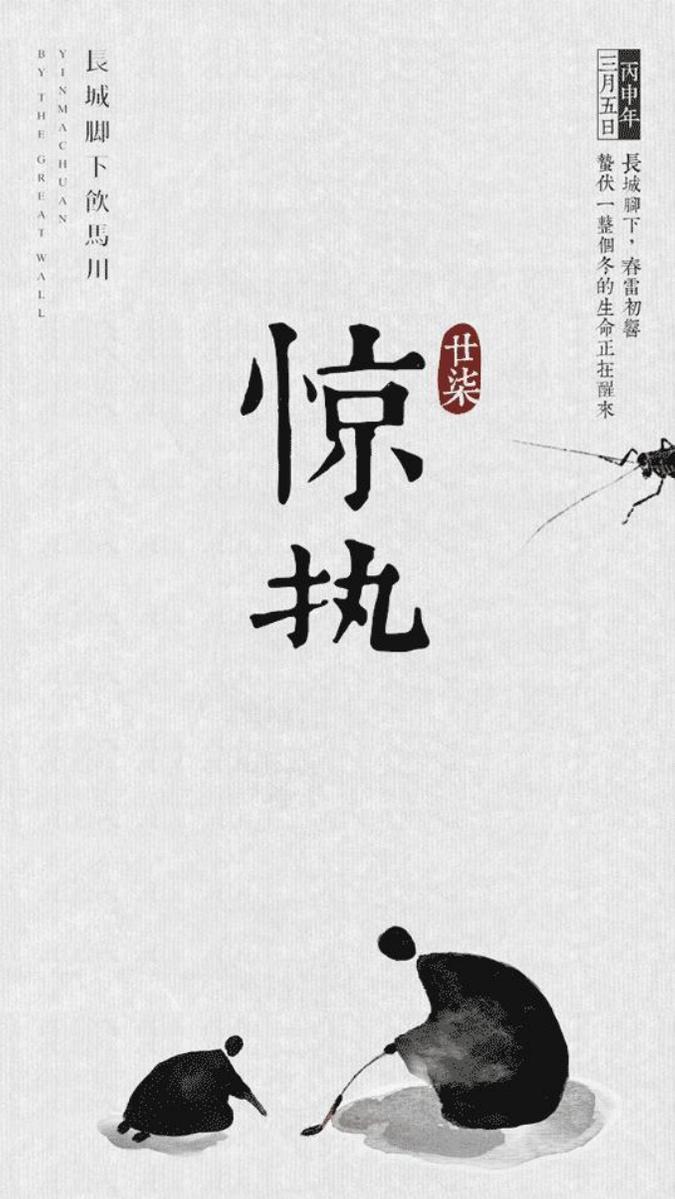


Craft
FIG

The logo for 'Craft FIG' is centered on a black square. The word 'Craft' is written in a white, elegant cursive script. Below it, the word 'FIG' is written in a smaller, white, all-caps sans-serif font. A thin white horizontal line is positioned under the 'Craft' text. Above the 'Craft' text, there are three small dots: a white one at the top, an orange one in the middle, and a red one at the bottom, arranged in a slight arc.

RUSH

The logo for 'RUSH' is centered on a red square. The word 'RUSH' is written in a white, bold, italicized sans-serif font. The letters are slanted to the right, giving it a sense of motion and energy.



水是生命之源
生产之要
生态之基

保供水

抓节水

防洪水

排污水

治污水

『五水共治』

浙江大禹治水行动
平安浙江建设核心

5 水

拒绝宅家胖三斤，全家海底总动员

2月9日 春节周边游
家庭门票全国多馆选一

天猫超级品类日
升级你的生活

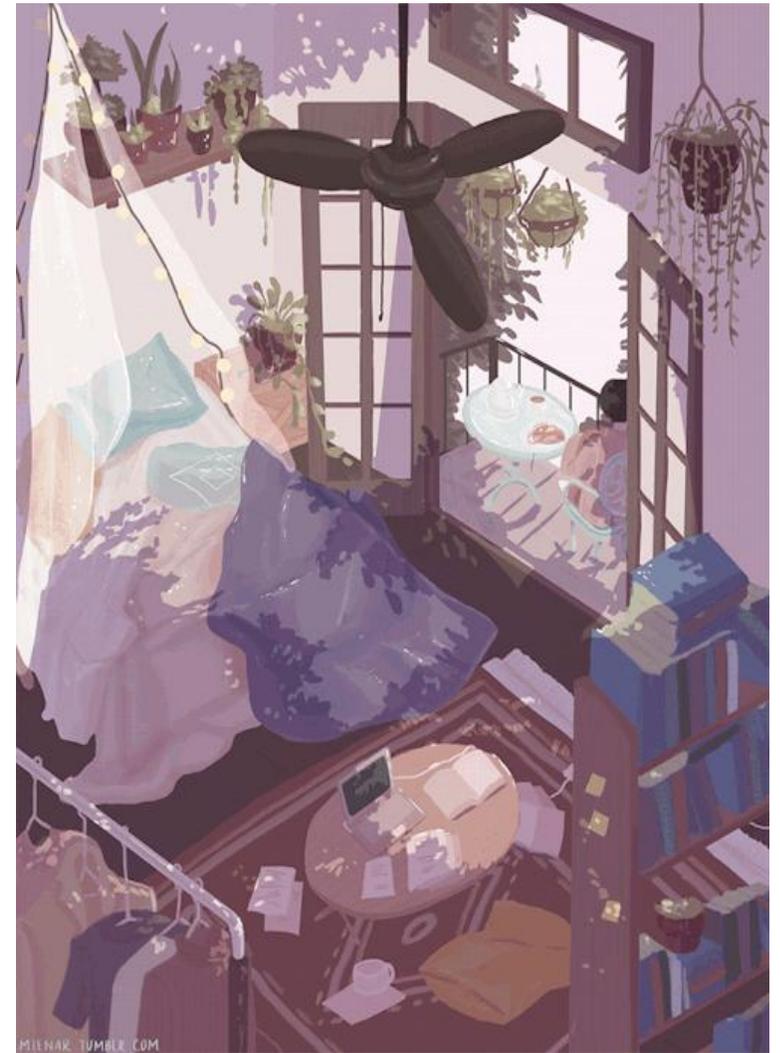
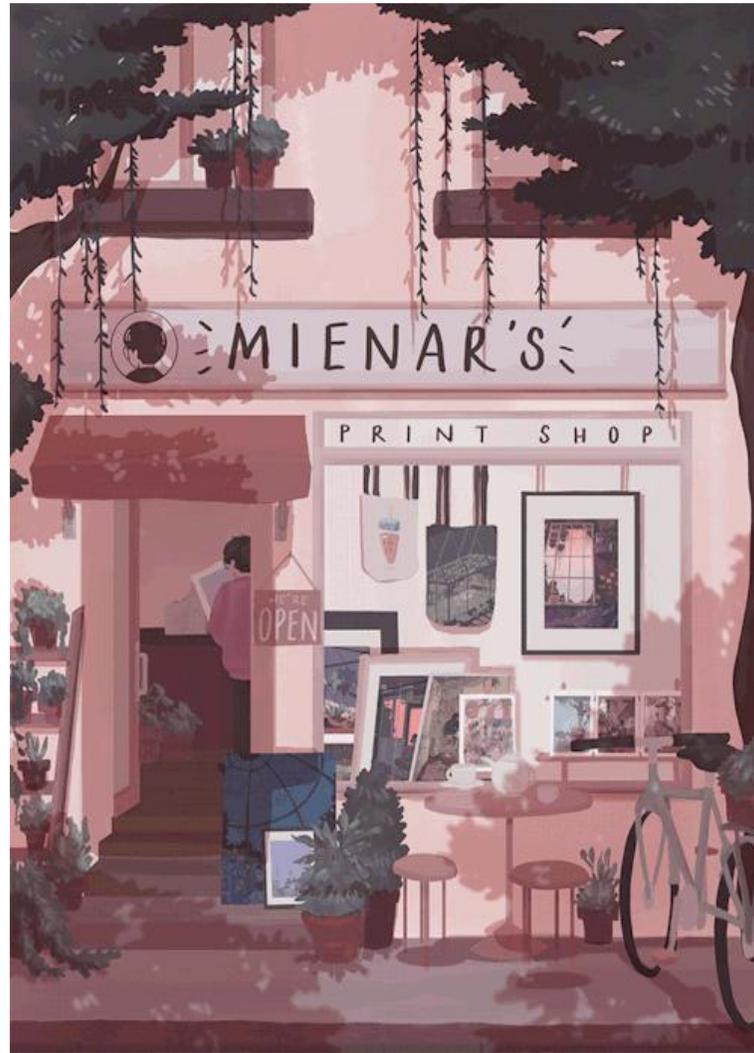
海昌海洋公园
HAI CHANG OCEAN PARK

封神

2020

三千年想象 三器曲封神

北京文化 壹坐天



什么是动态艺术

二、什么是动态艺术？

我给大家提供一些关键词，大家可以来参与总结一下！

A、时间流逝

C、视听艺术

B、形态变化

D、模拟物状

E、色彩

F、光影

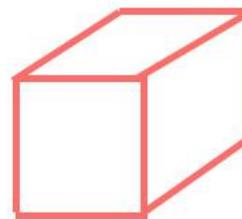
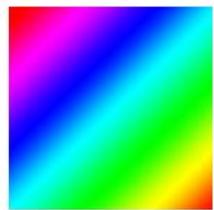
G、音效

二、什么是动态艺术？

艺术设计者通过在**时间流逝**的状态下，
对具有**色彩、光影**的事物进行**变化**，并配
合**音效**创作出的**动态视听艺术**。

二、什么是动态艺术？

动态艺术=时间流逝+事物物质变

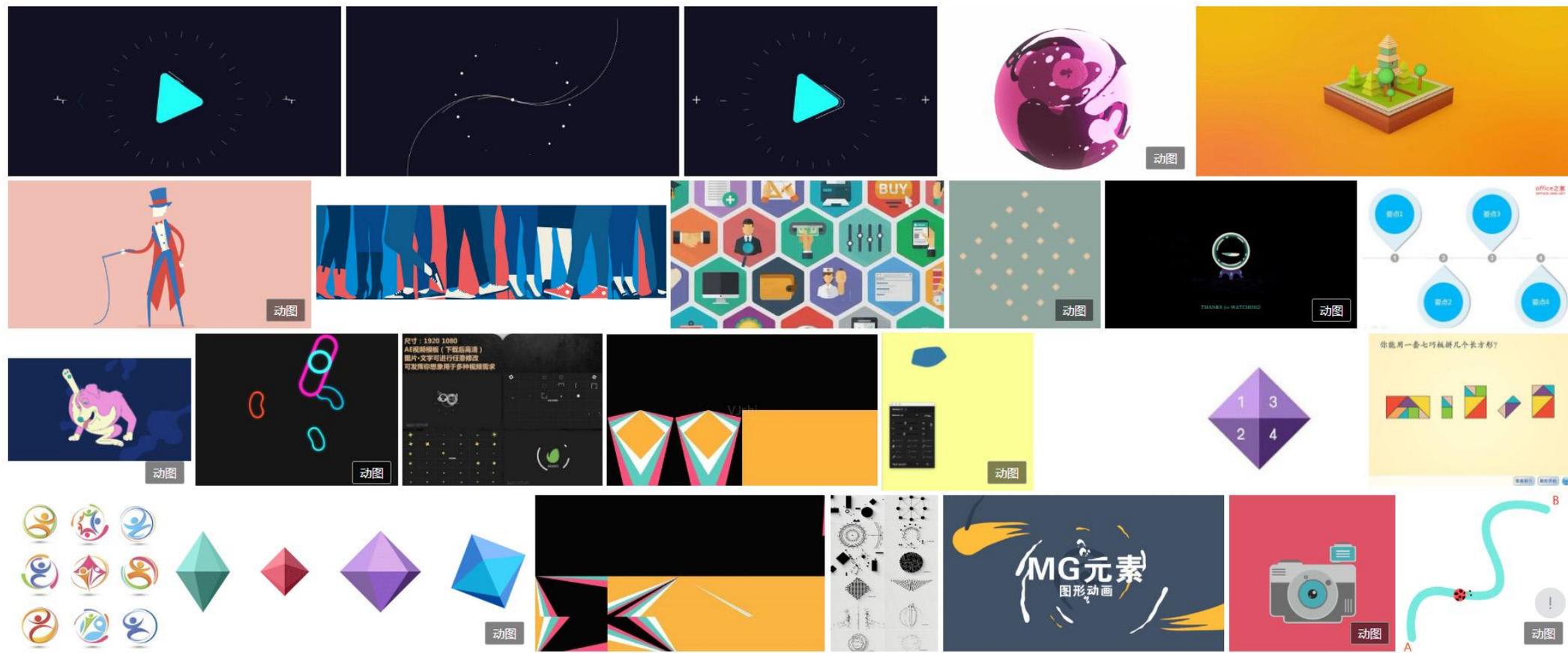


(颜色、形状、体积等)

动态艺术在主要设计领域的参与

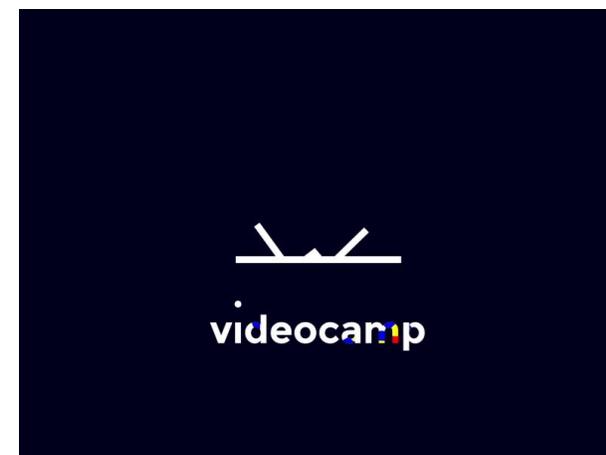
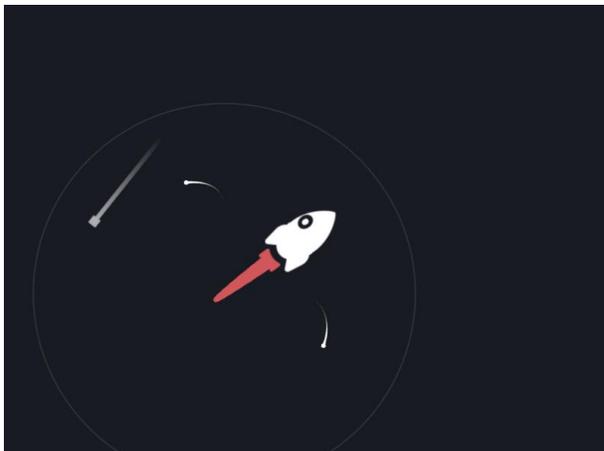
三、动态艺术在主要设计领域的参与

1、基于视觉传达设计的动态艺术——图形动画



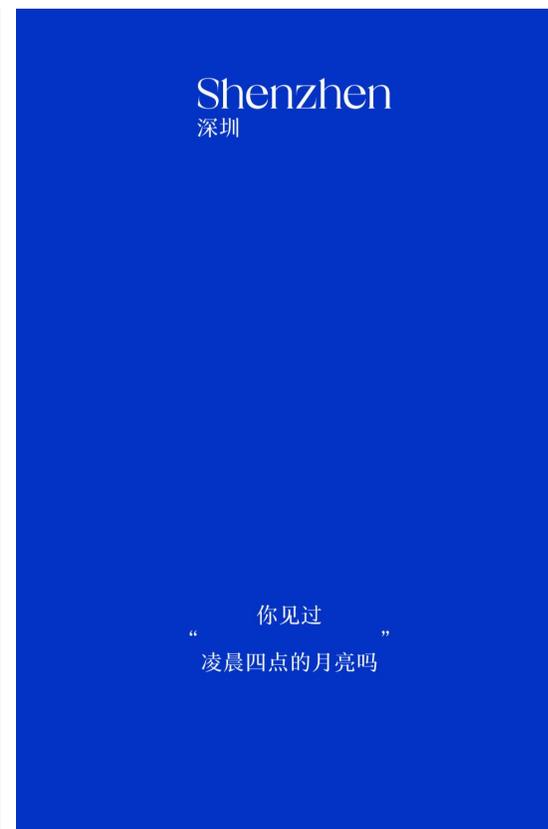
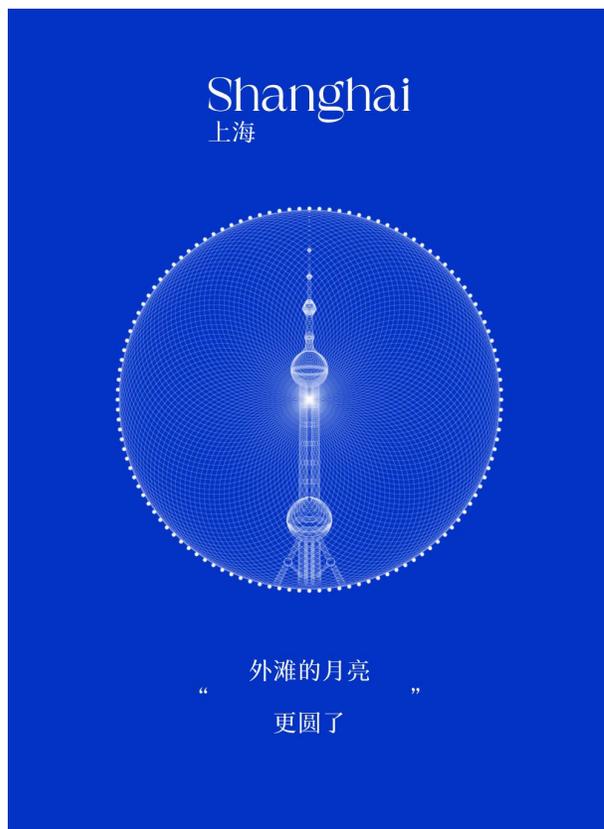
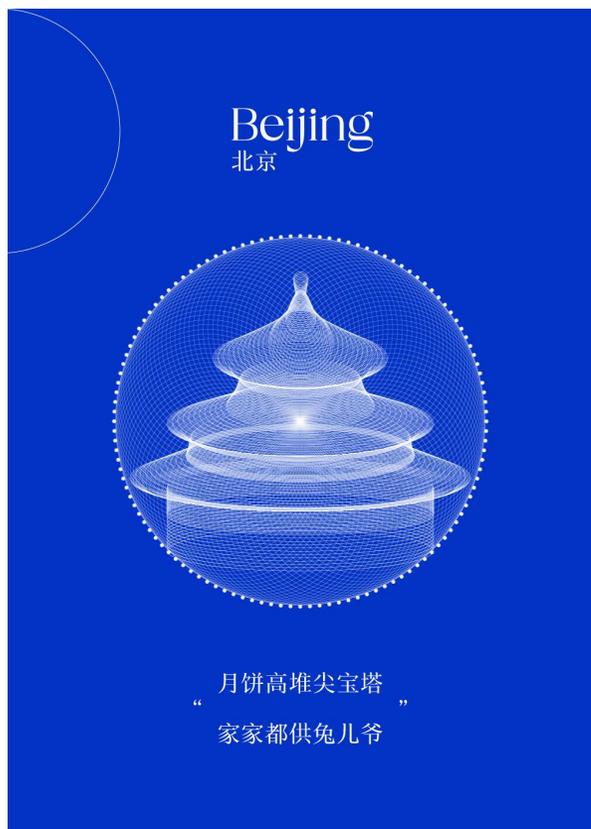
三、动态艺术在主要设计领域的参与

1、基于视觉传达设计的动态艺术——动态标志



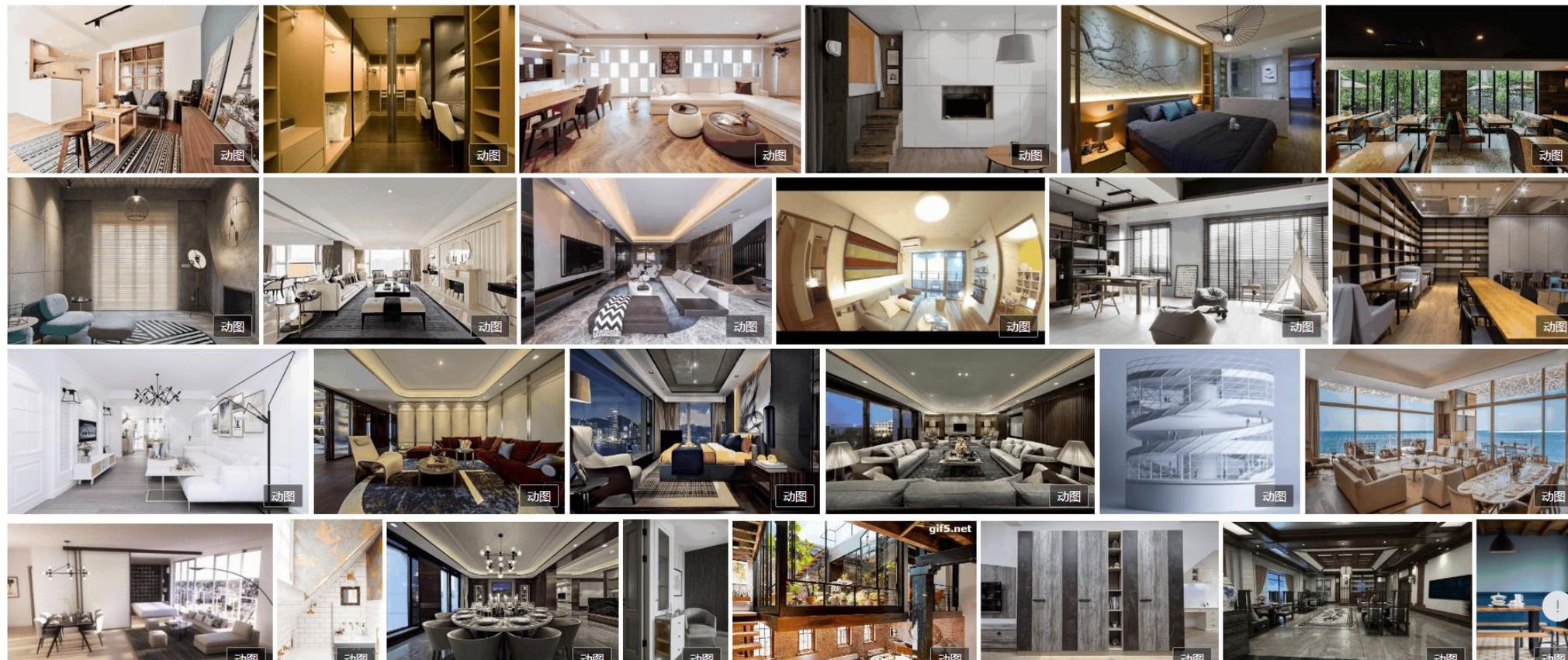
三、动态艺术在主要设计领域的参与

1、基于视觉传达设计的动态艺术——动态海报



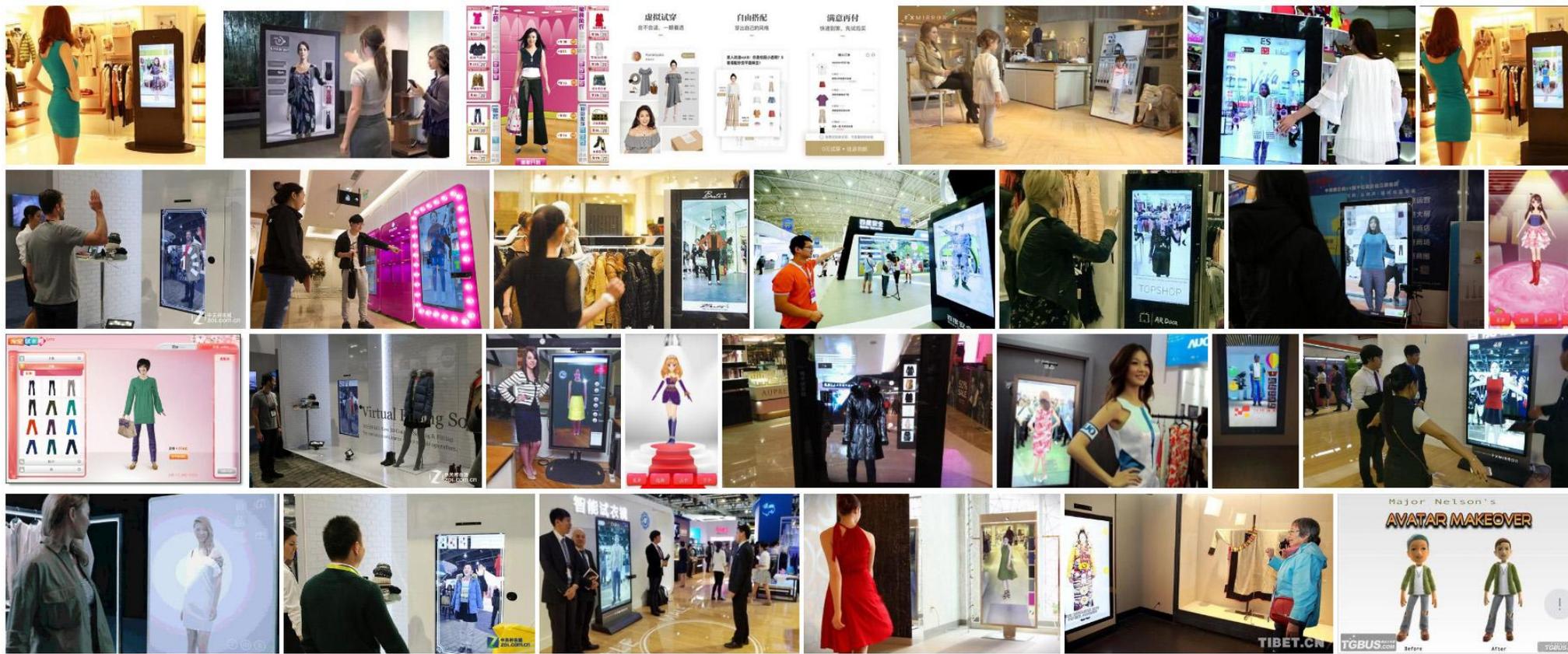
三、动态艺术在主要设计领域的参与

2、基于环境艺术设计的动态艺术——动态空间展示



三、动态艺术在主要设计领域的参与

4、基于服装艺术设计的动态艺术——虚拟换装



动态艺术创作的设计工具

三、动态艺术创作的设计工具

平面类： PS、AI、AE、AN……

三维类： C4D、3dsmax、Maya……

音频类： AU、FL……

动态图形运动的基本方法

五、动态图形运动的基本方法

1 加速运动

在动态图形设计中，通常要拒绝匀速运动。匀速运动在现实生活中并不多见，相反，我们生活的世界到处都是力的互相作用，因此几乎所有的运动都有加速度，速度都是在变化的。因此，请让运动的图形远离匀速运动，这是最基础的。



五、动态图形运动的基本方法

2、弹性

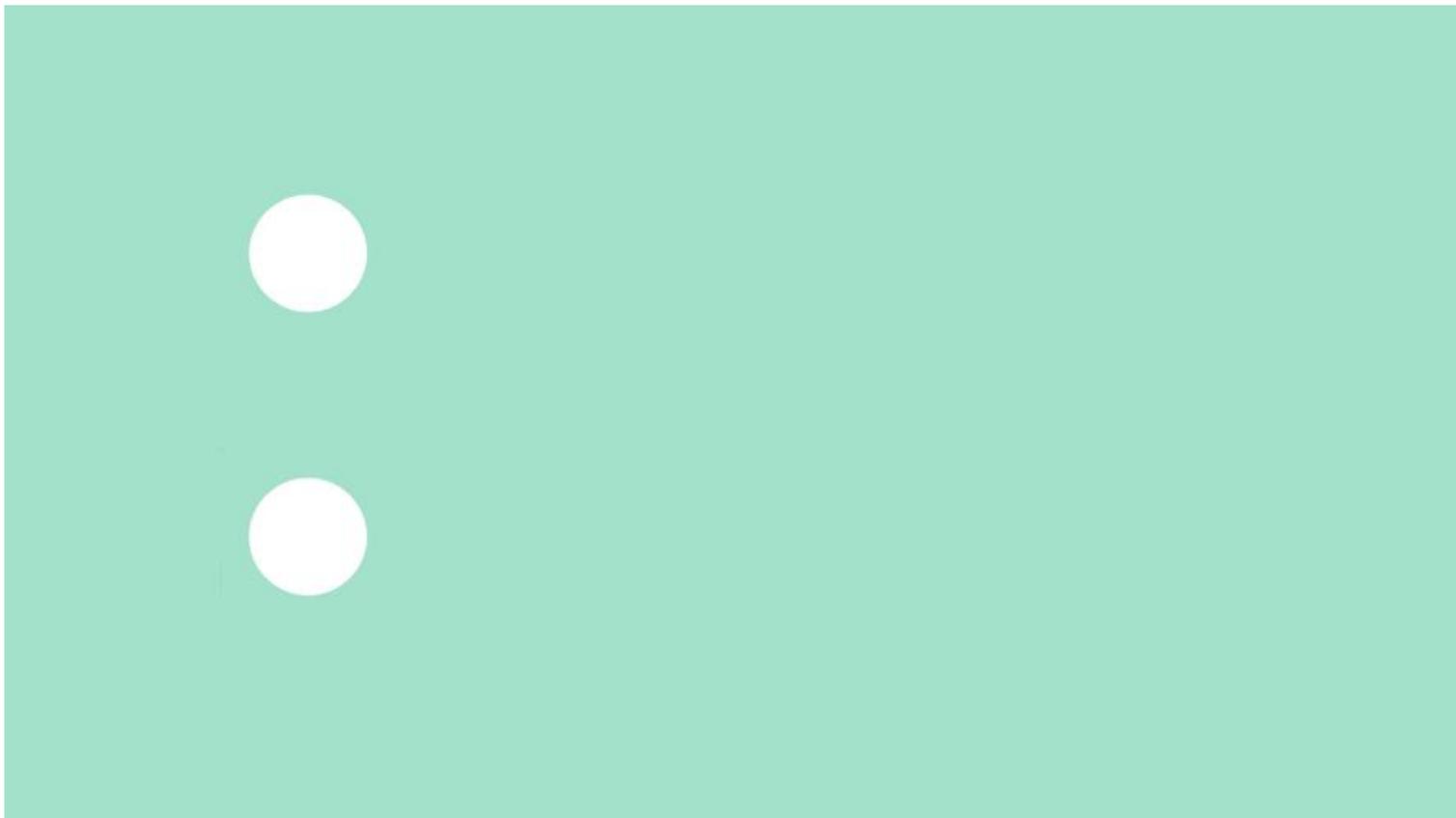
让运动的图形具有弹性，几乎所有优秀的动态图形设计作品都会用到的tips之一。这样的运动让你感觉到柔和的美感，而不是突兀的骤然停止。



五、动态图形运动的基本方法

3、延迟

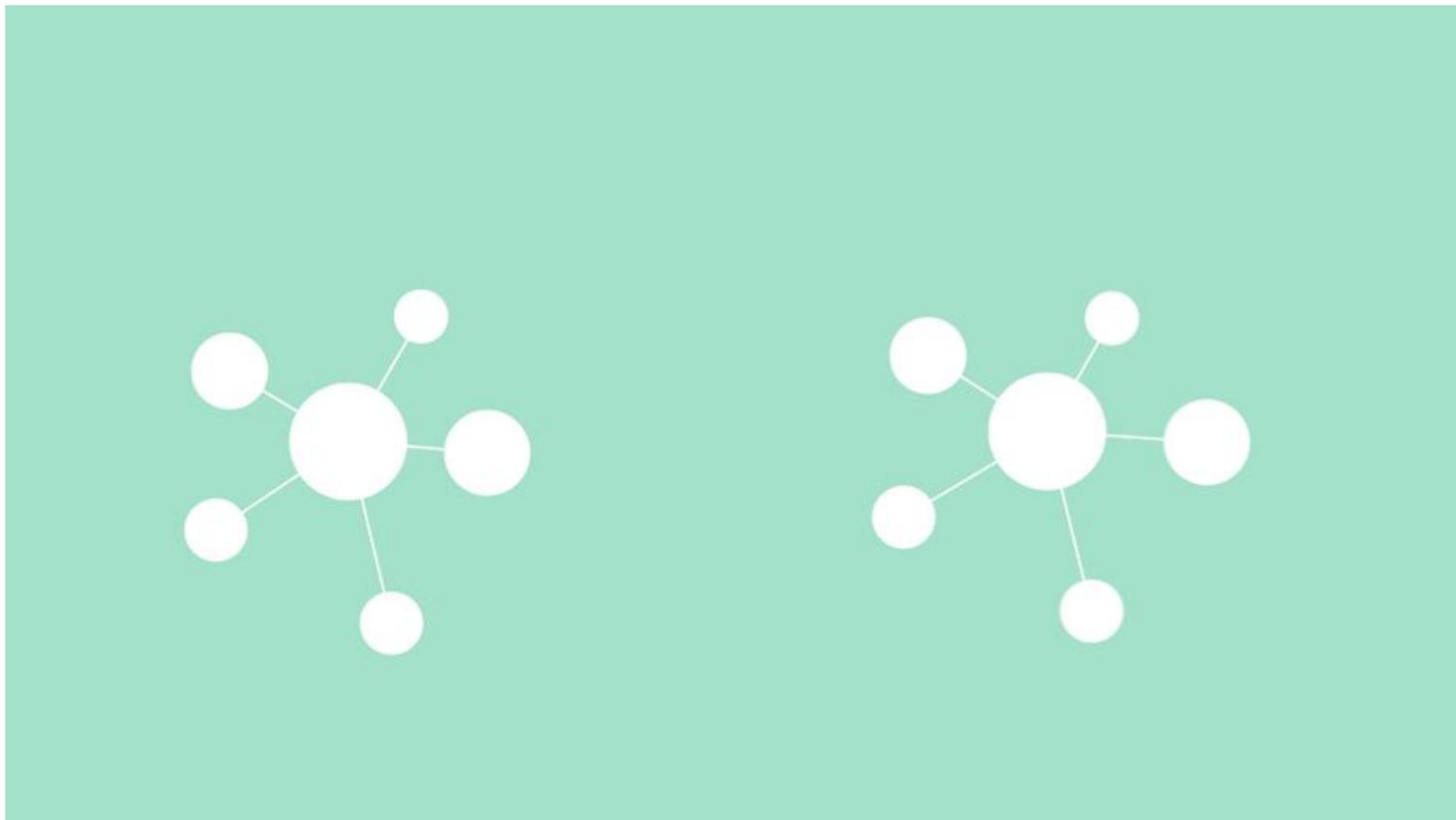
物理世界中，有重量的东西就具有惯性。而在动态图形设计中，我们经常利用惯性或延迟来丰富运动图形的运动。例如拖尾运动。



五、动态图形运动的基本方法

4、随机

随机，物理世界中的群体最常存在的一种形态。无论是位置、大小、角度、运动，随机给人目不暇接而非千篇一律的感觉，有利于丰富画面。



五、动态图形运动的基本方法

5、层次感

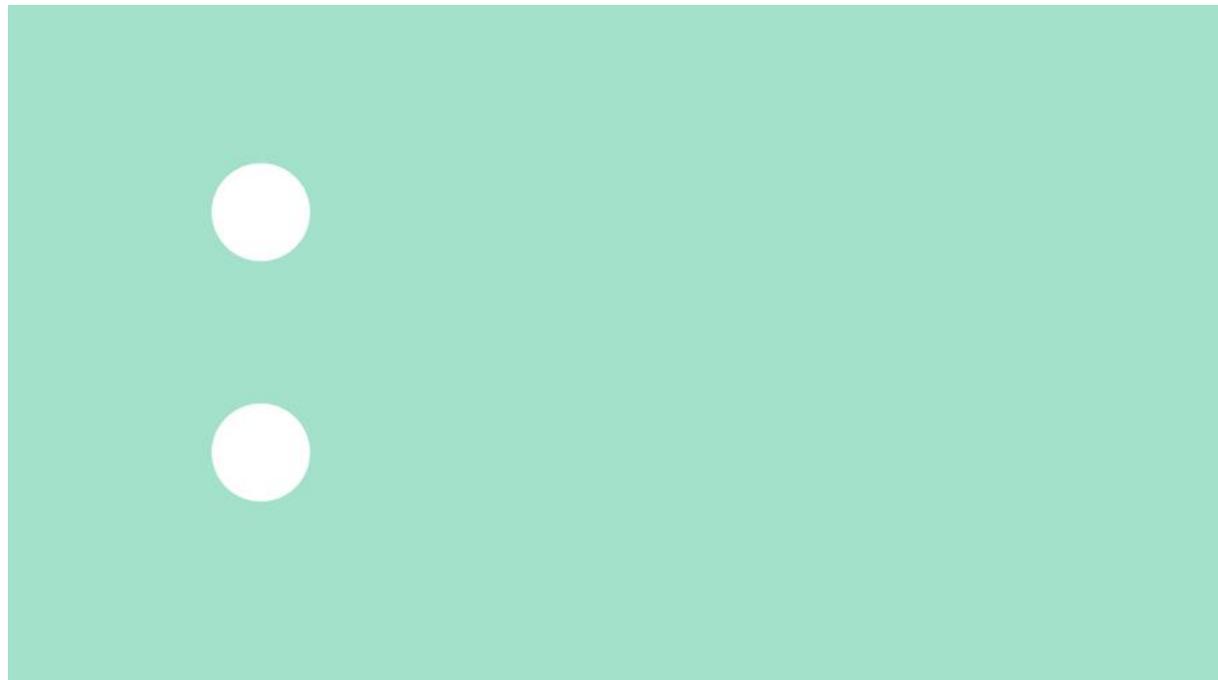
在动态图形设计中，为了增加画面的细节以及丰富画面使其不显单调，我们会给元素添加更多的细节，或者增加元素的层次。



五、动态图形运动的基本方法

6、运动修饰

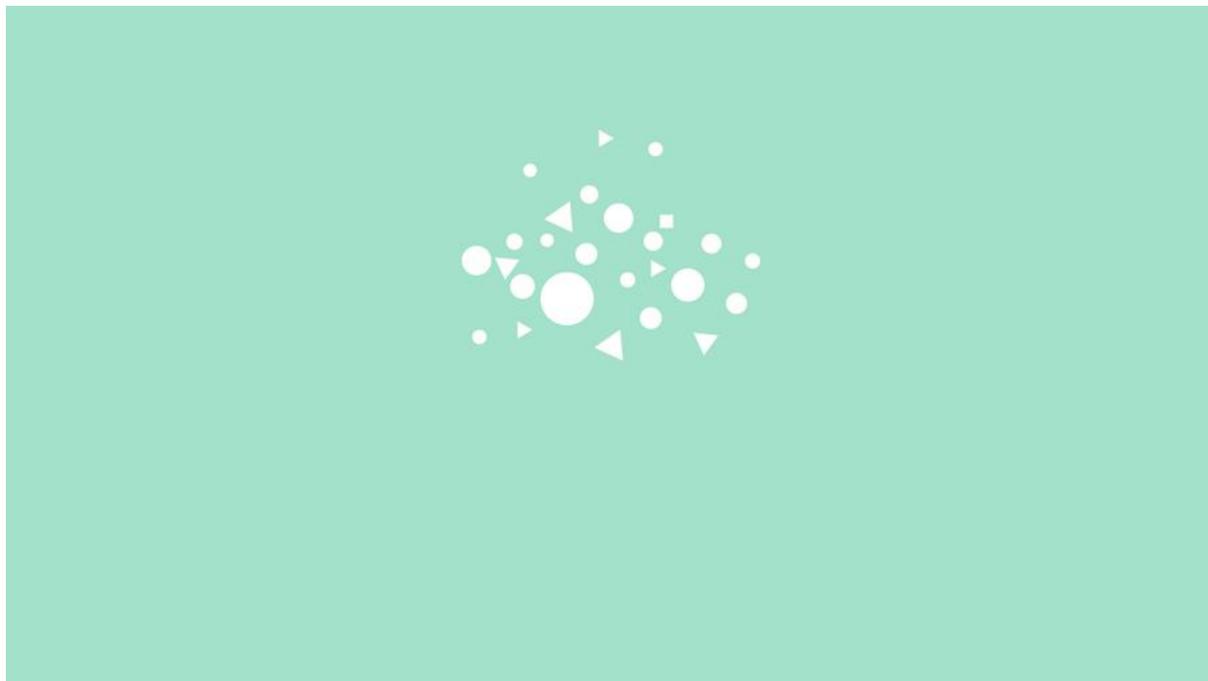
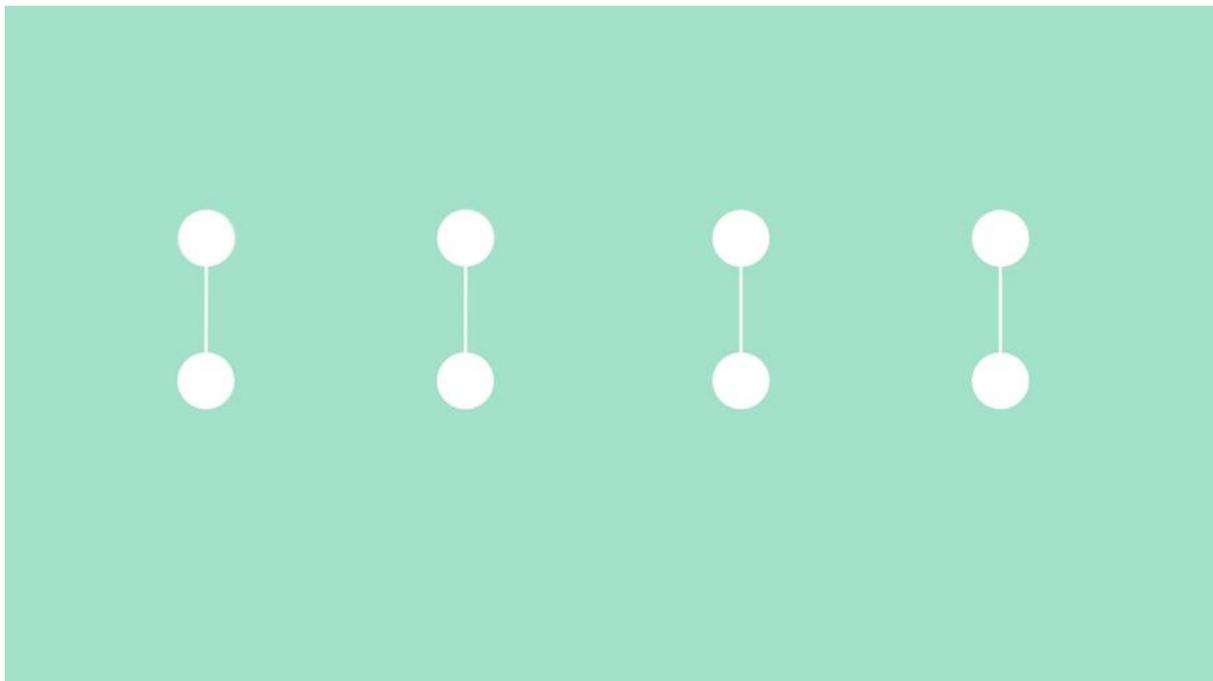
在动态图形设计中，有许多没有实际意义但是不可或缺的修饰元素，最为常见的有烟花射线、圆环线等，这些元素存在的意义就是为了使画面更加饱满。运动修饰几乎成了动态图形设计的特征之一。



五、动态图形运动的基本方法

7、模拟现实

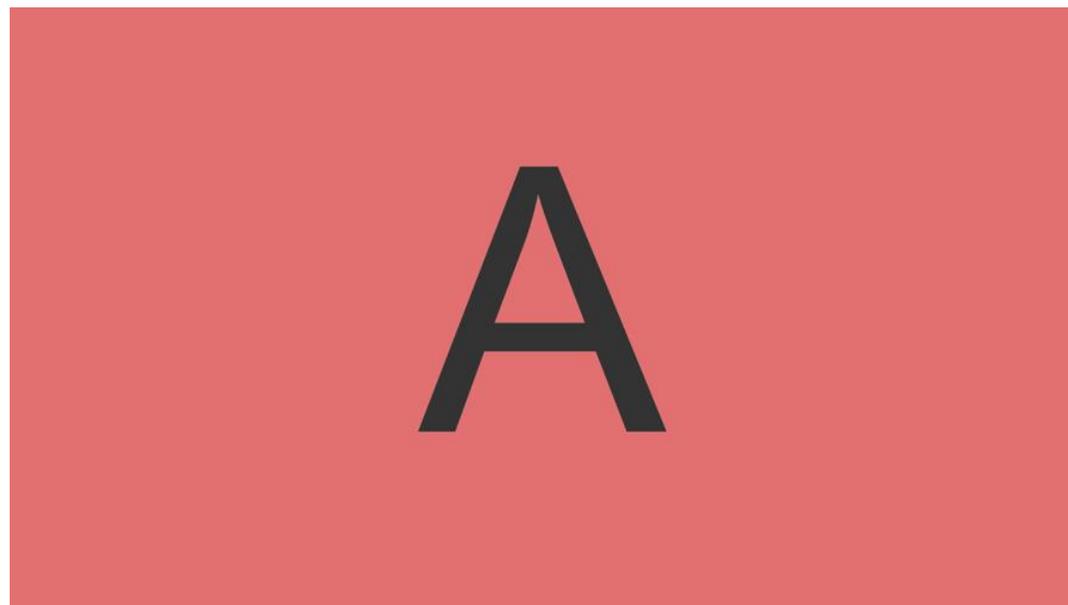
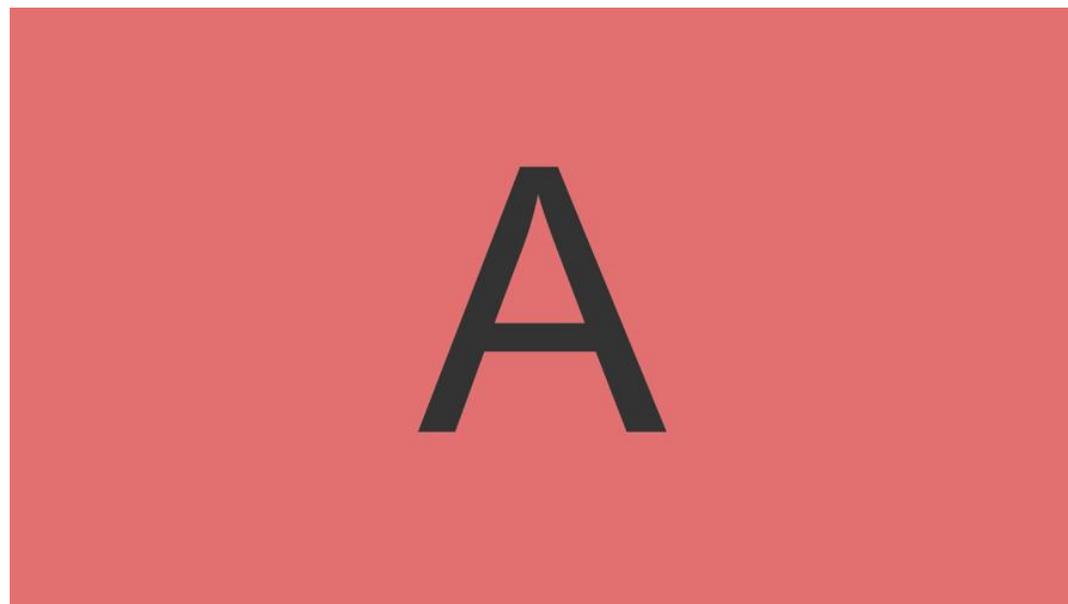
现实物理世界还有千万种运动，这些运动都可以是优秀的动态图形设计参照模拟的对象。在AE中二维模拟物理世界，可以使用“牛顿”插件。而现在也有很多人喜欢C4D中做动态图形，以达到AE无法完成的动画。



五、动态图形运动的基本方法

8、特色转场

在动态图形设计中，转场也是很有特色。最为常用手法之一，以一个简单的图形运动，加以重复，再利用每个图形运动的速度差、角度差、位置差或者时间差，来达到特色十足的转场效果。



动态艺术设计的应用案例解析

六、动态艺术设计的应用案例解析

「低温」
出行



「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行

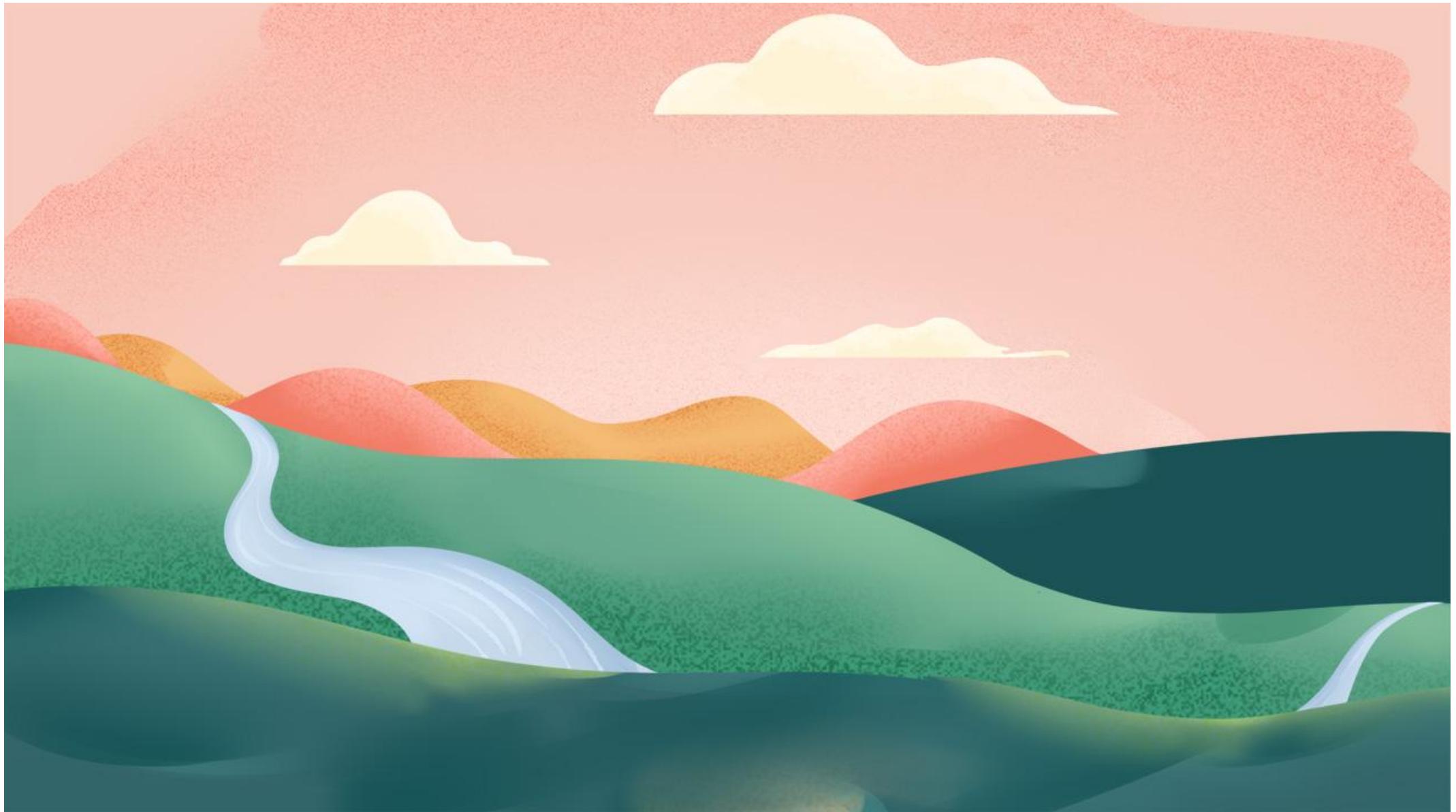


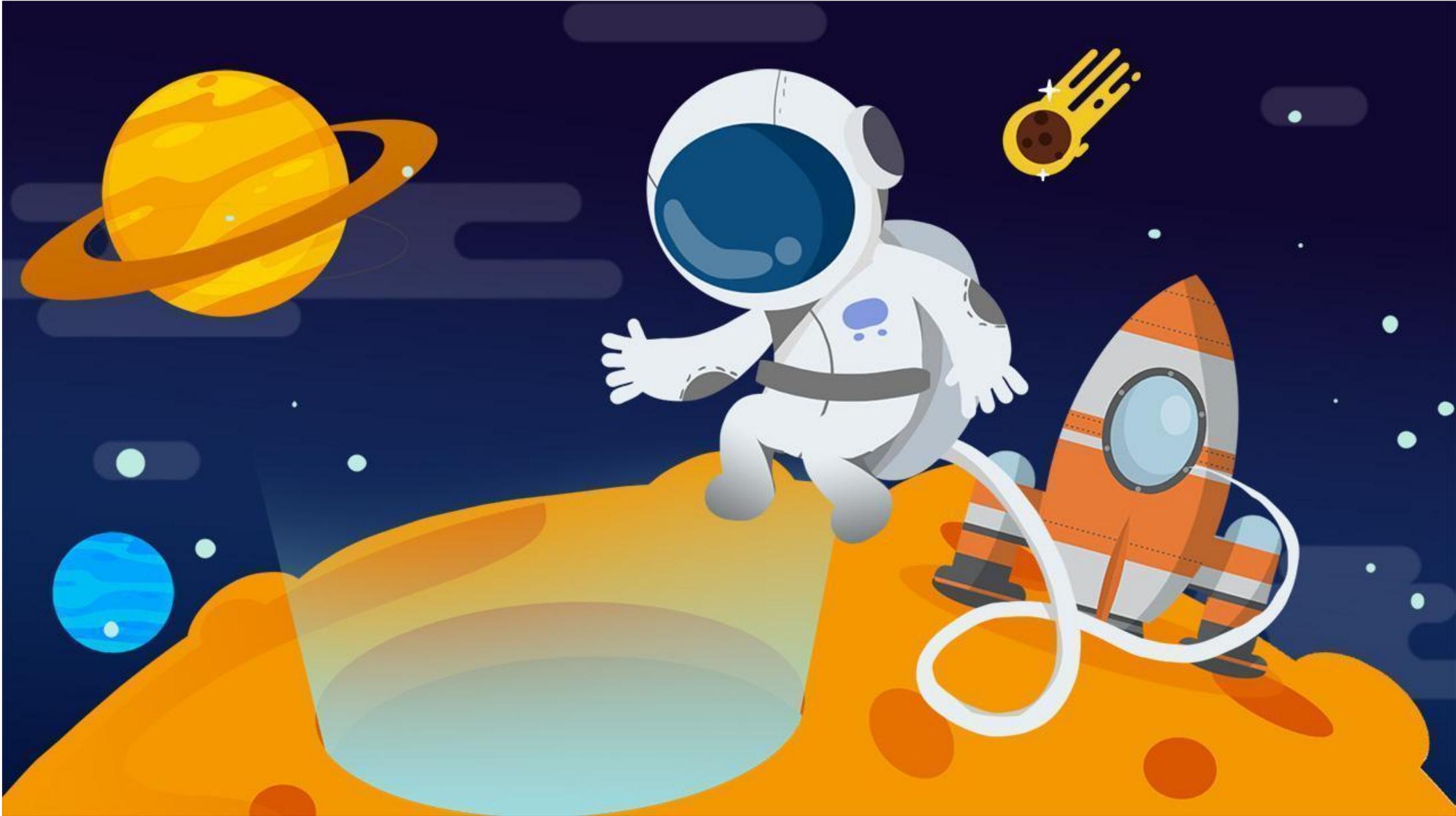
「低温」出行



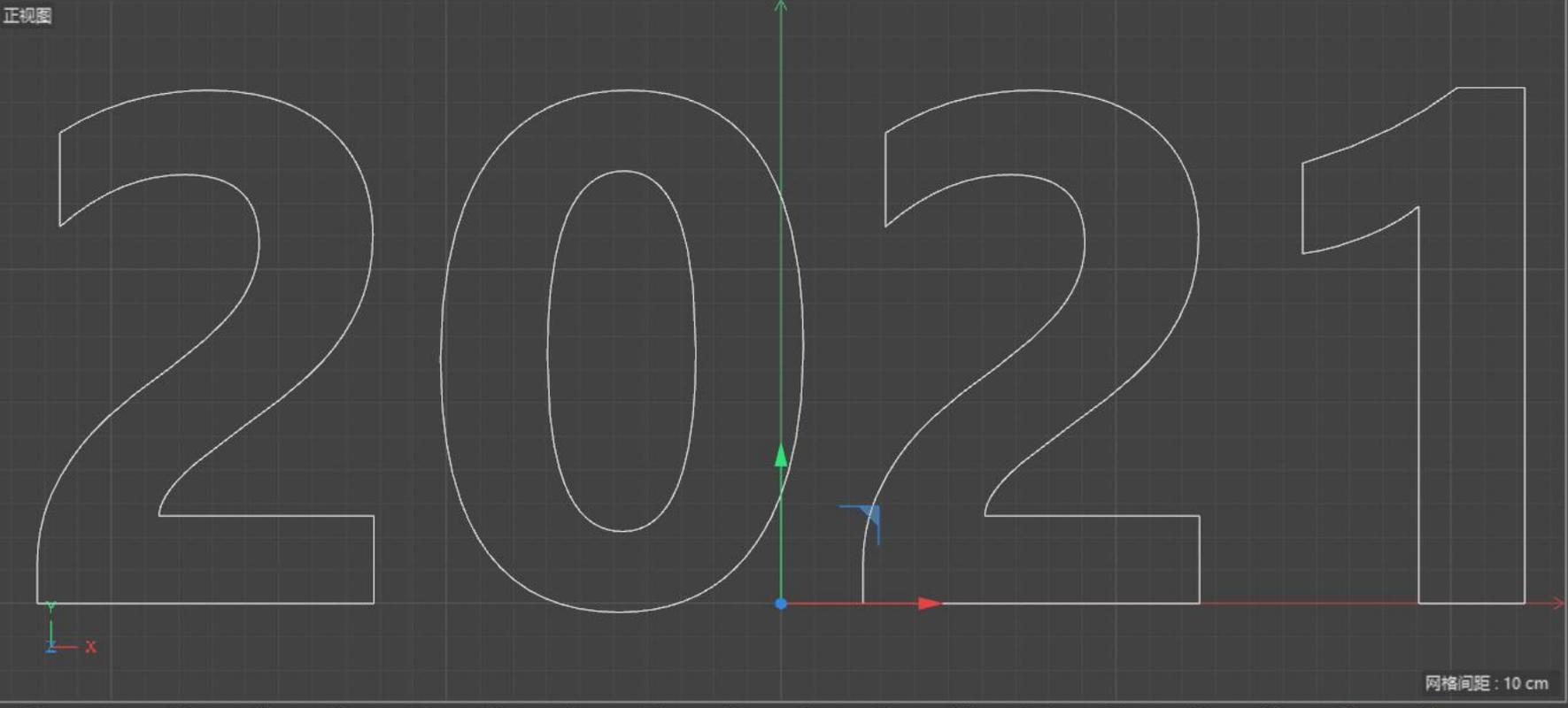
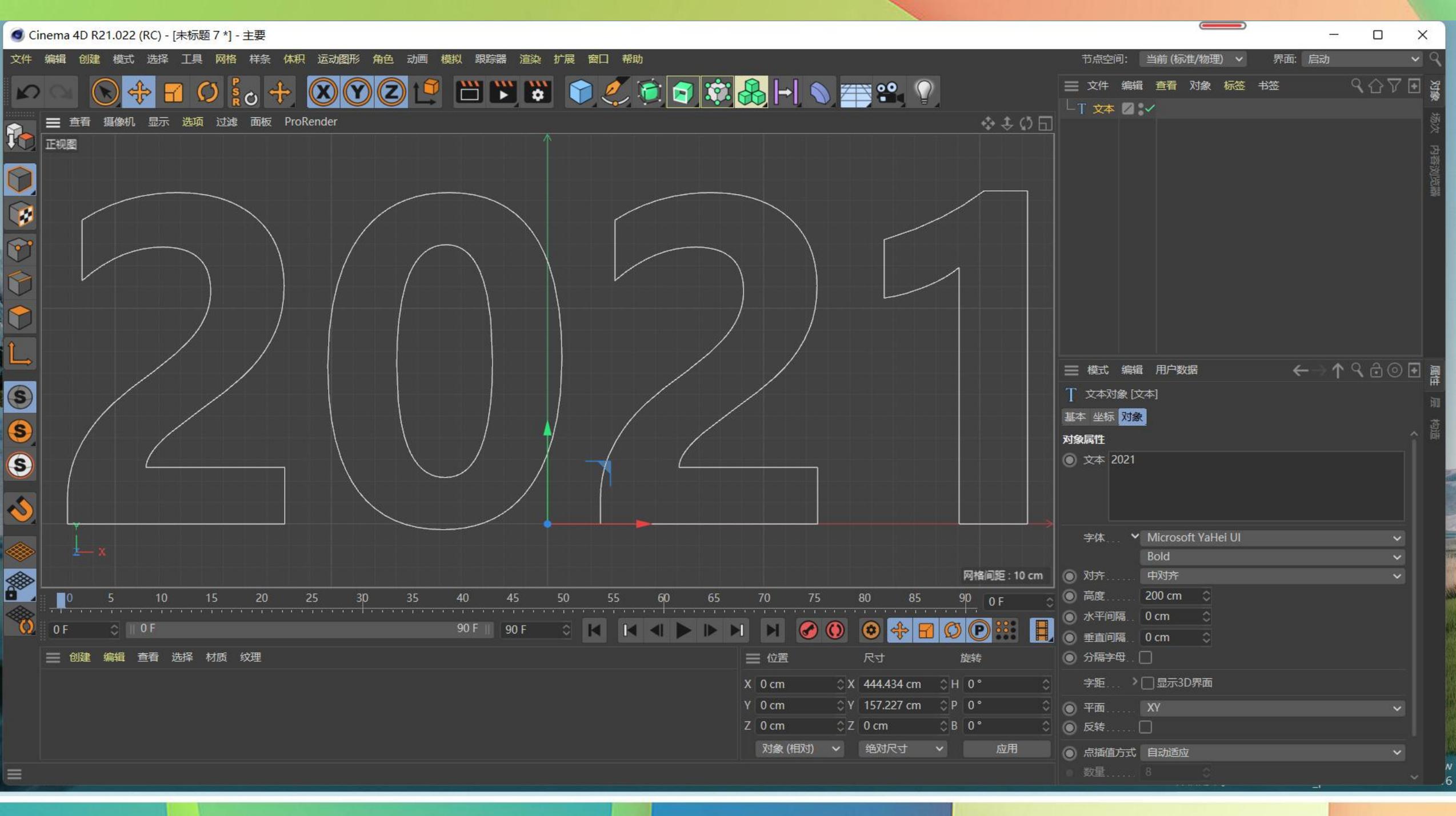
「低温」出行









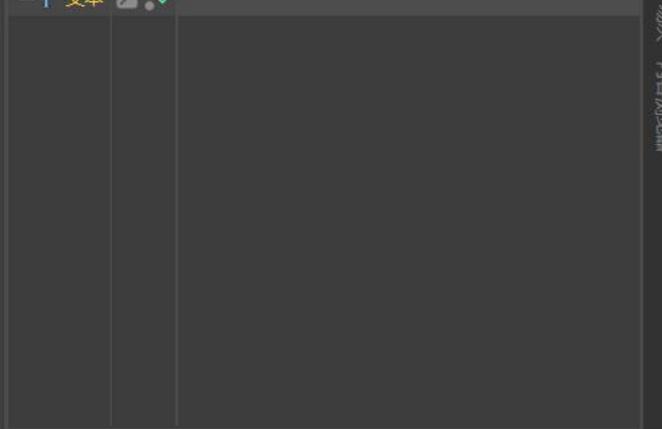


网格间距: 10 cm



X	0 cm	X	444.434 cm	H	0°
Y	0 cm	Y	157.227 cm	P	0°
Z	0 cm	Z	0 cm	B	0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用

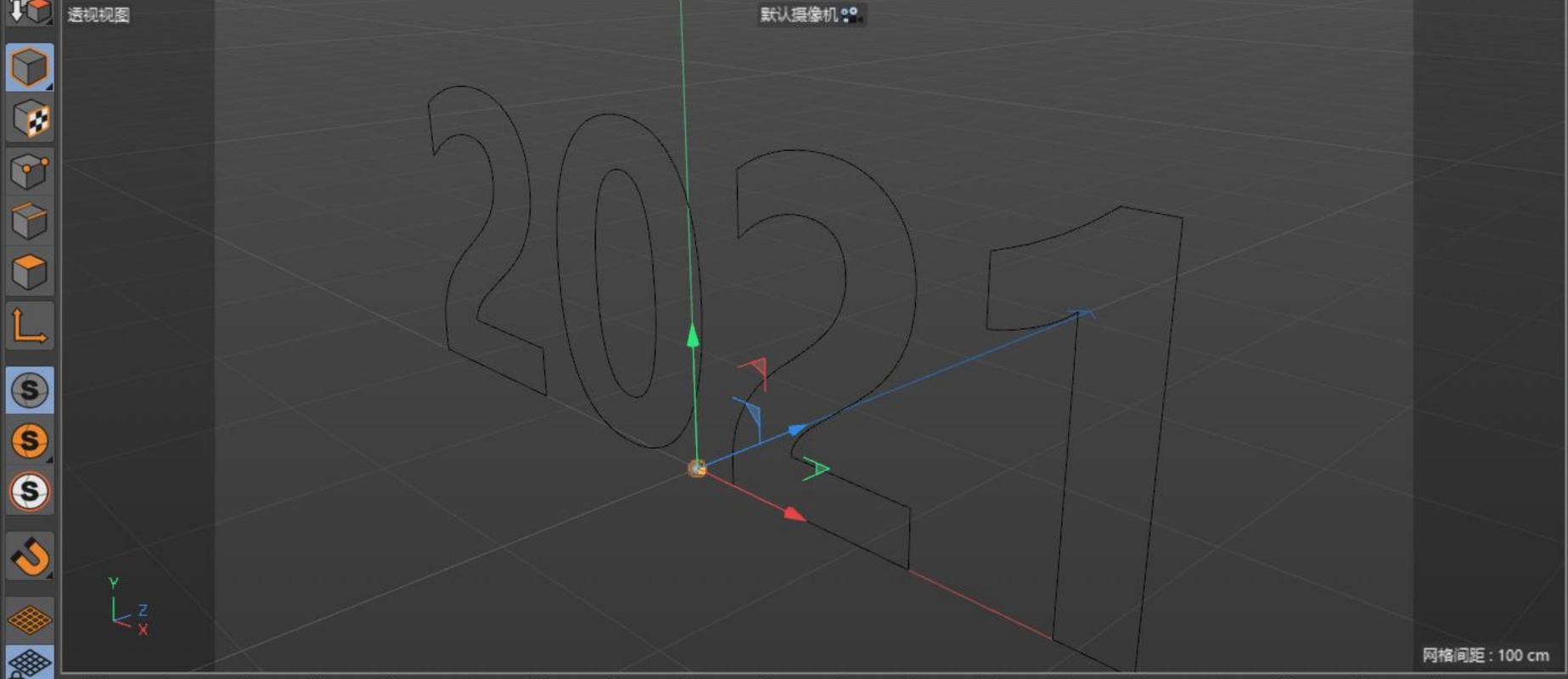


文本对象 [文本]
基本 坐标 对象

对象属性
● 文本 2021

字体: Microsoft YaHei UI
Bold
● 对齐: 中对齐
● 高度: 200 cm
● 水平间隔: 0 cm
● 垂直间隔: 0 cm
● 分隔字母:

字距: 显示3D界面
● 平面: XY
● 反转:
● 点插值方式: 自动适应
● 数量: 8



创建 编辑 查看 选择 材质 纹理

位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 6 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 6 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用

对象浏览器

- 球体
- 文本

模式 编辑 用户数据

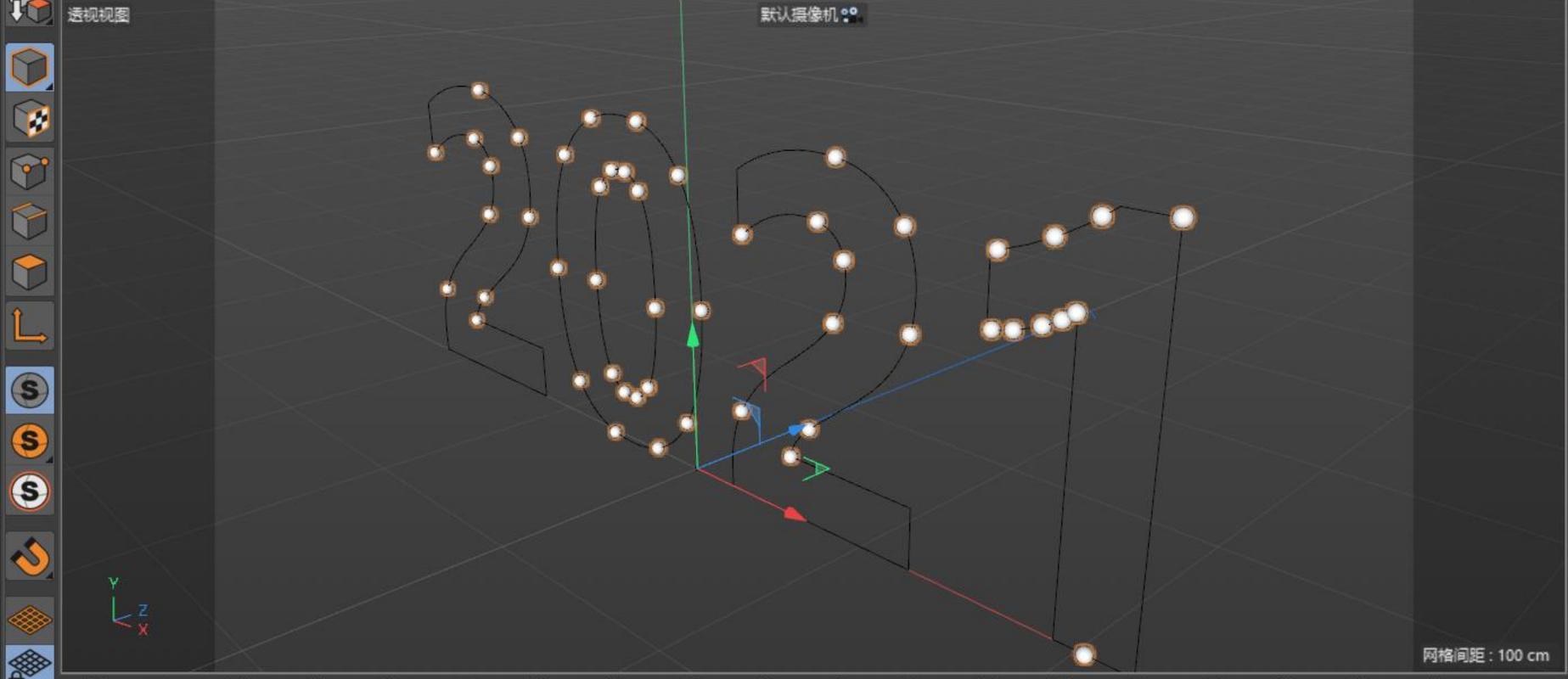
属性 层 构造

球体对象 [球体]

基本 坐标 对象 平滑着色(Phong)

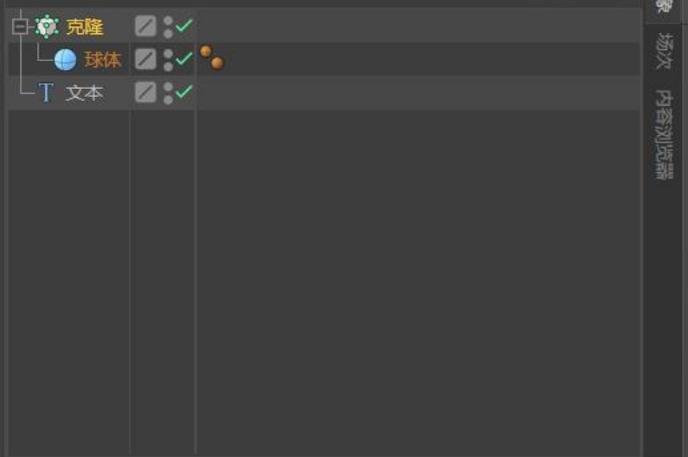
对象属性

- 半径... 3 cm
- 分段... 16
- 类型... 标准
- 理想渲染



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 444.693 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 162.502 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6 cm	B 0°

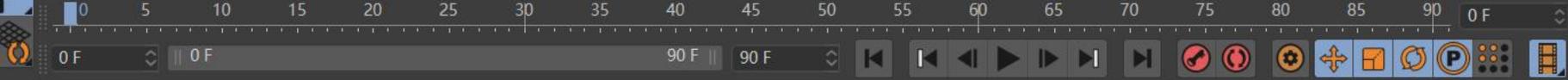
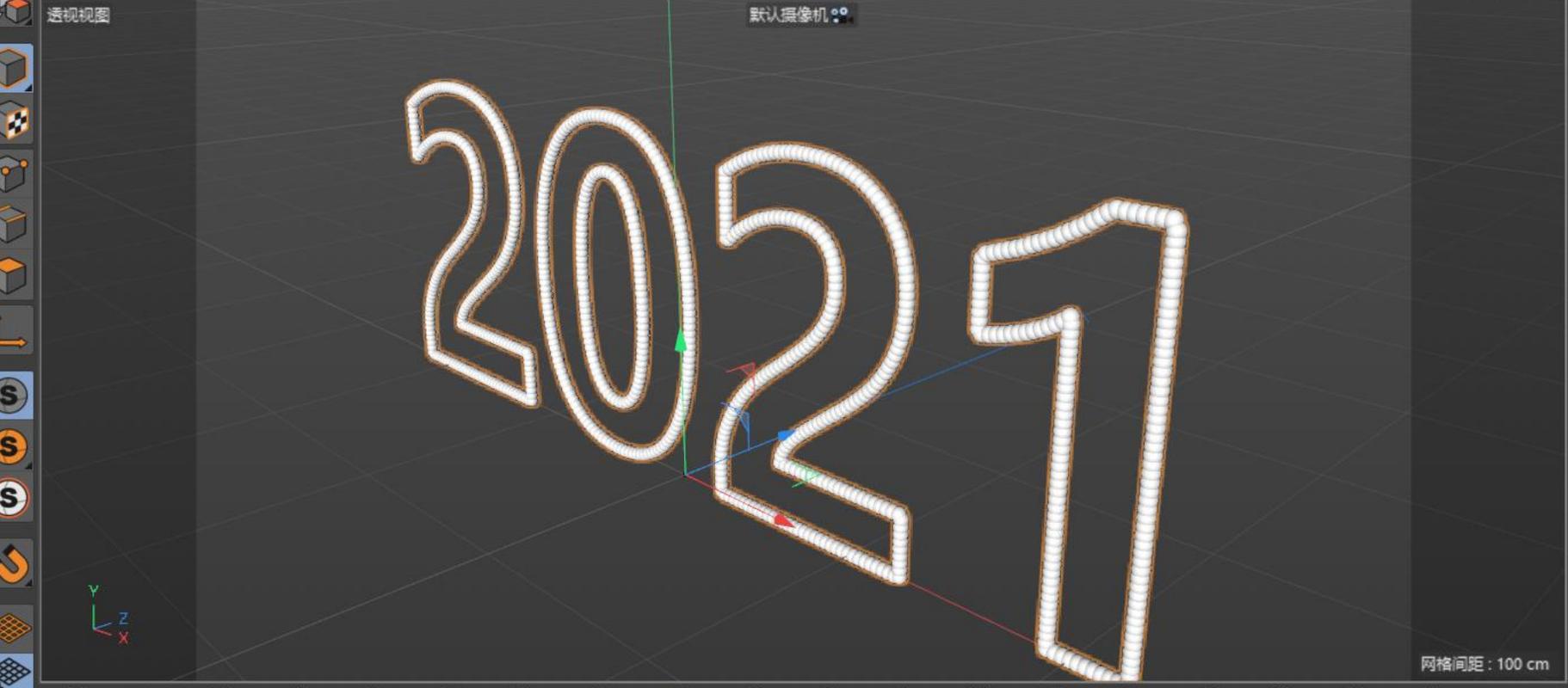
对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

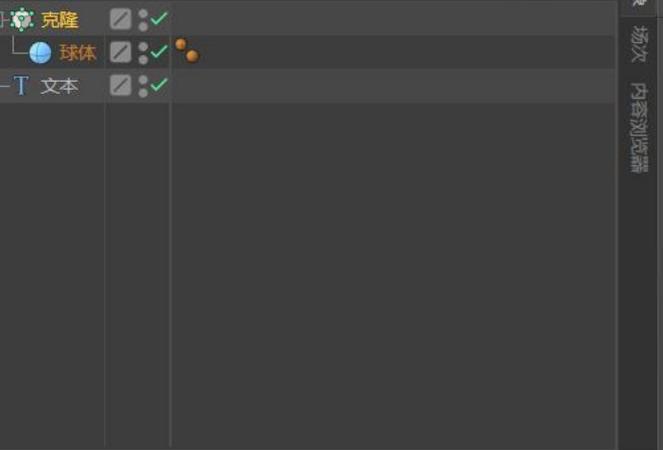
对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆: 固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 数量 10
- 每段: 平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 100%
- 循环:
- 率: 0%



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 450.487 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 163.308 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6 cm	B 0°

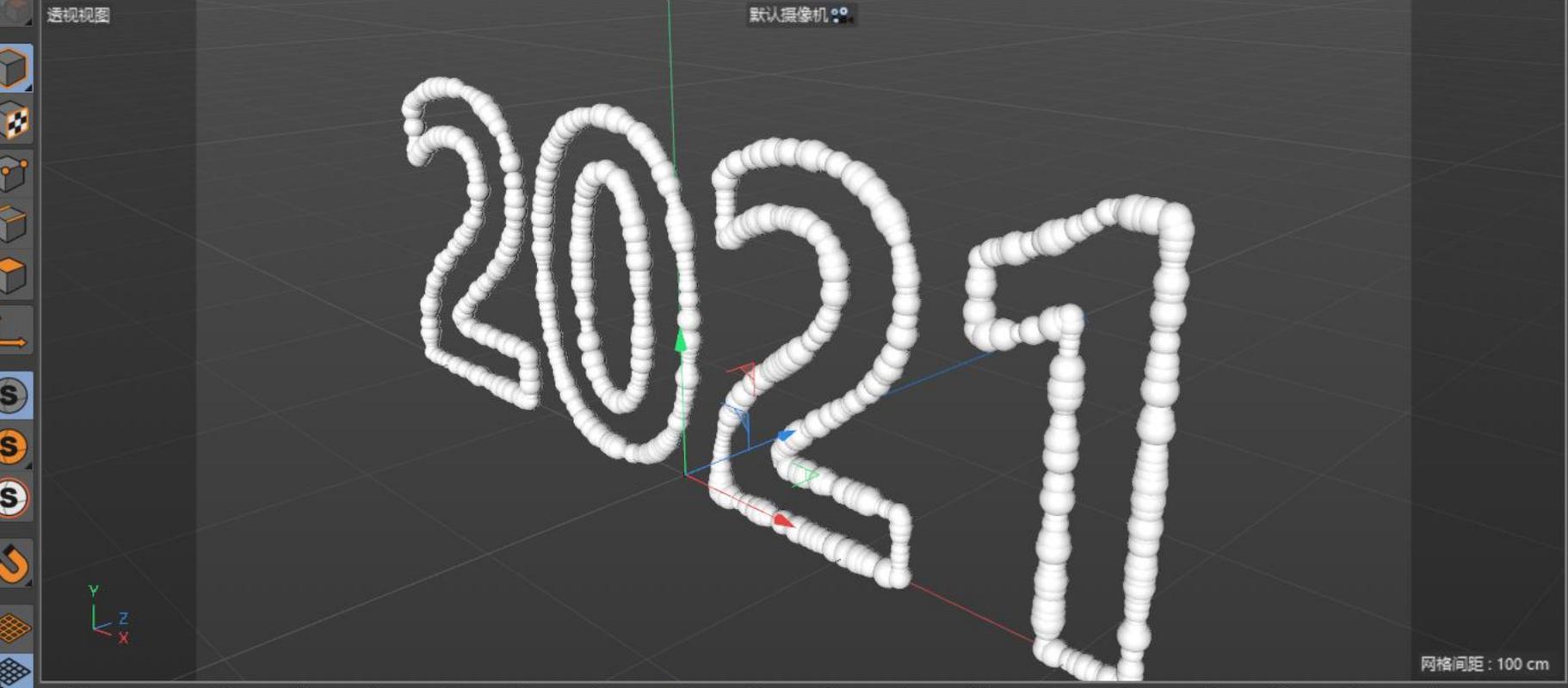
对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

对象属性

- 模式 对象
- 克隆 迭代
- 固定克隆 固定纹理 关闭
- 实例模式 实例 视窗模式 对象
- > 对象 文本 T
- 排列克隆
- 导轨 目标 缩放
- 分布 步幅 步幅... 3 cm
- 每段 平滑旋转
- 偏移... 0%
- 偏移变化 0%
- 开始... 0%
- 结束... 100%
- 循环...
- 率... 0%



对象 浏览器

- 随机
- 克隆
- 球体
- 文本

随机分布 [随机]

基本 坐标 效果器 参数 变形器 衰减

变换

变换模式 相对 变换空间 节点

位置 缩放 旋转

缩放 1

等比缩放 绝对缩放

颜色

颜色模式 关闭 使用Alpha/强度

其他

使用Alpha/强度

权重变换 0%

U 向变换 0%

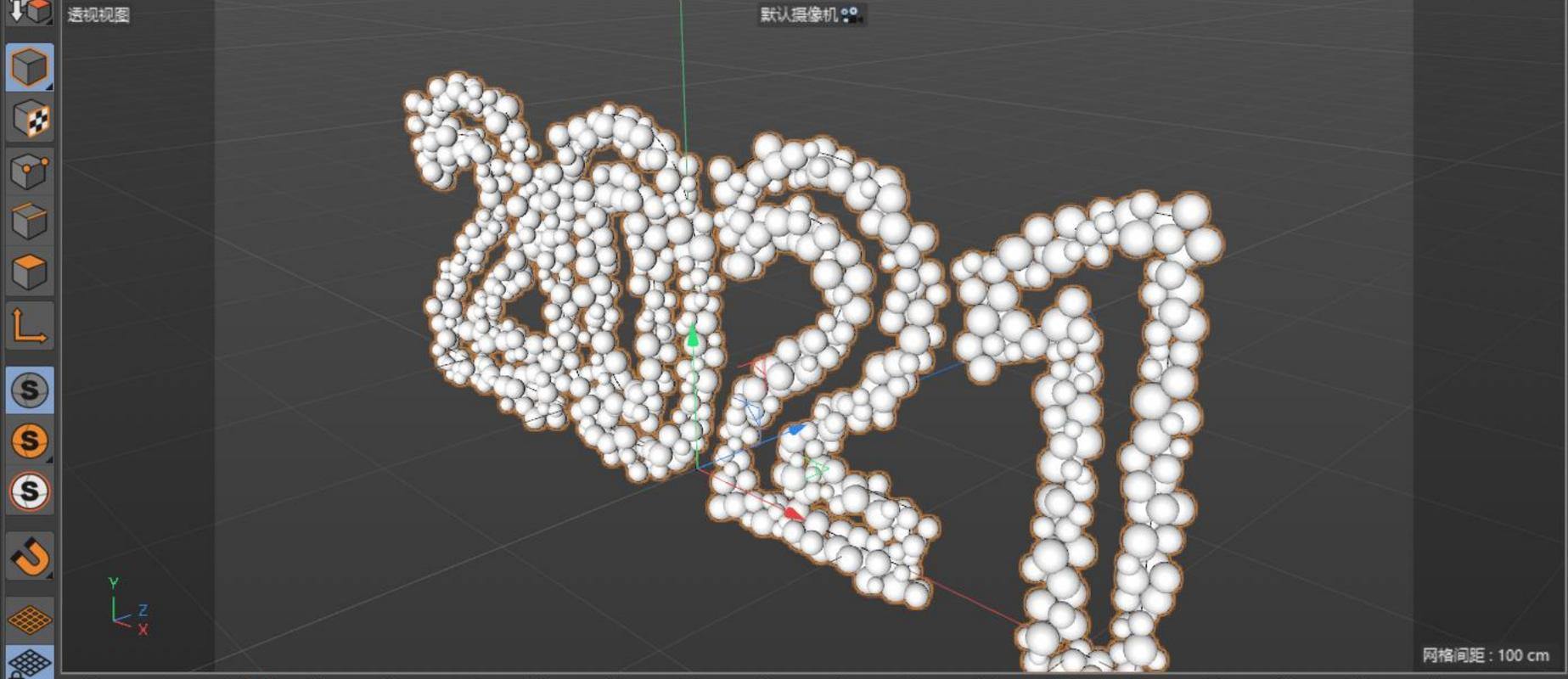
V 向变换 0%

修改克隆 0%

时间偏移 0F 可见

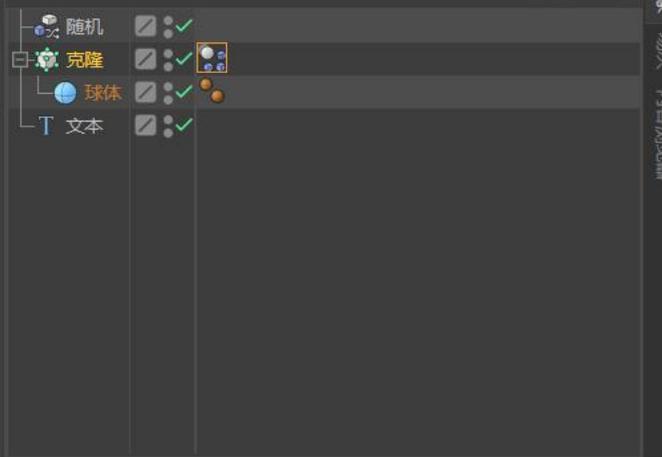
位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 0 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 0 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 0 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 470.908 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 183.152 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 36.788 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用



力字体标签 [力字体]

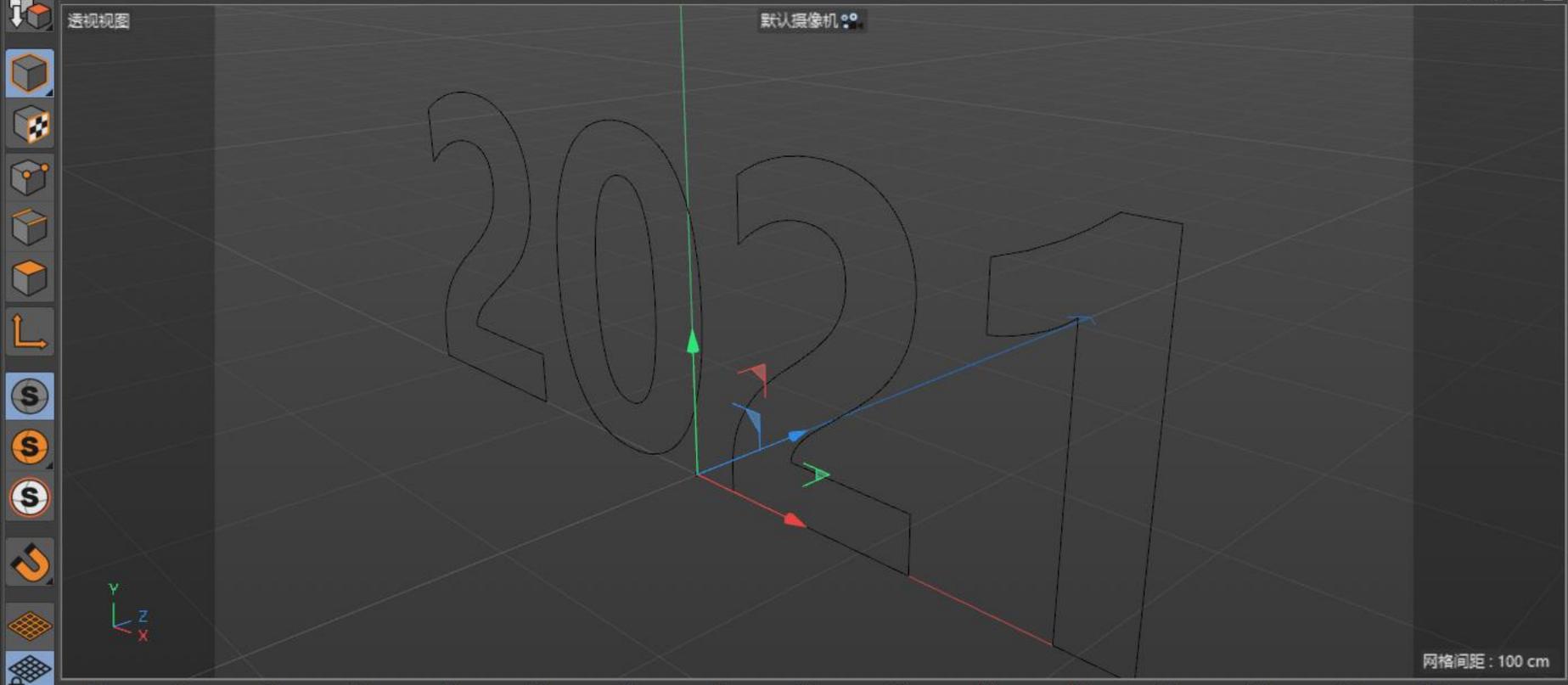
力

- 跟随位移 10
- 跟随旋转 10
- 线性阻尼 5%
- 角度阻尼 5%
- 力模式 排除

力列表

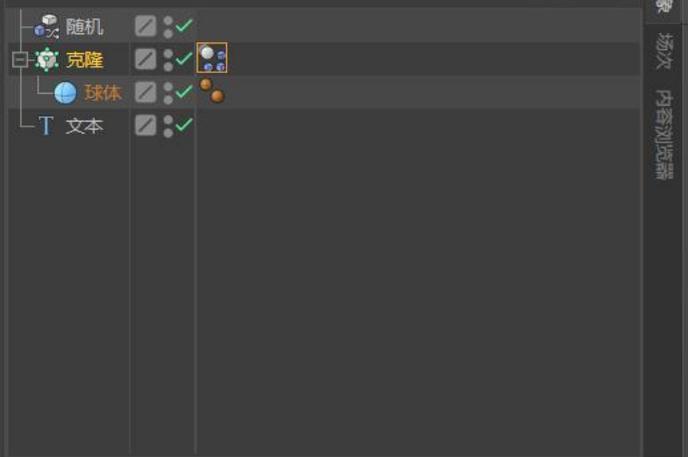
空气动力学

- 粘滞... 0%
- 升力... 0%
- 双面...



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 189.21 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 29.688 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6.837 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

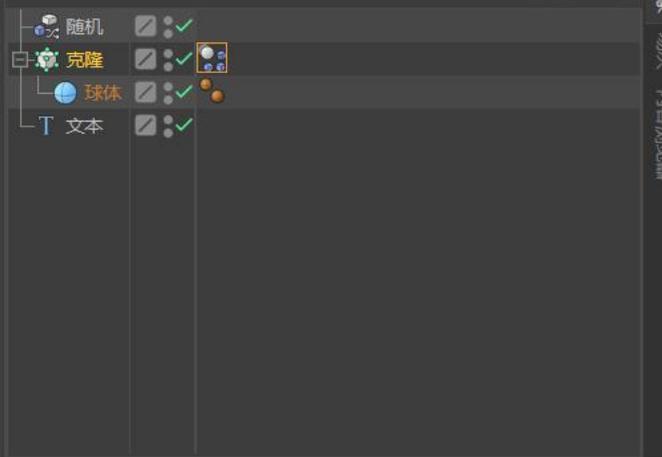
对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆: 固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 步幅 步幅: 3 cm
- 每段: 平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 0%
- 循环:
- 率: 0%



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 456.102 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 168.794 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 11.994 cm	B 0°

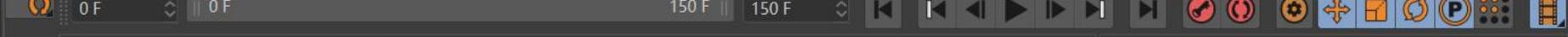
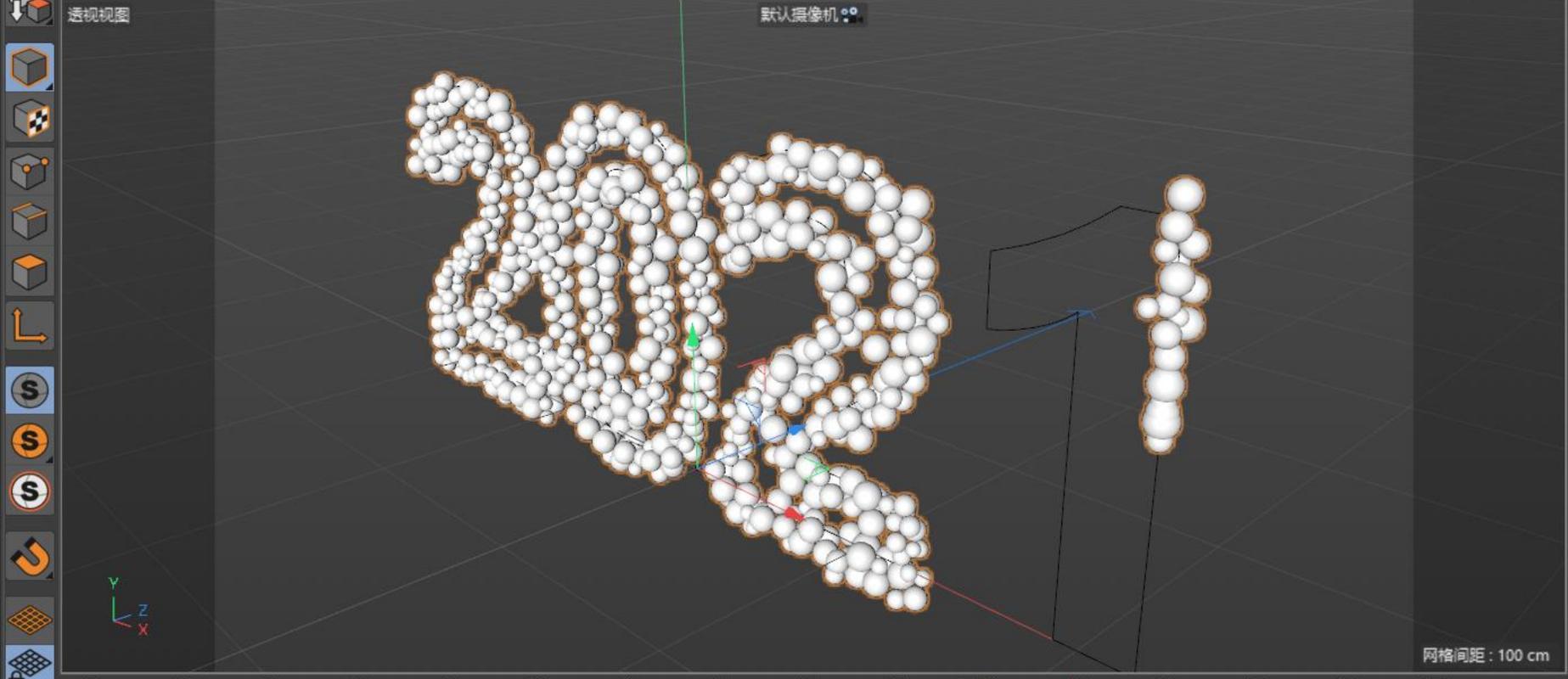
对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆: 固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 步幅 步幅: 3 cm
- 每段: 平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 100%
- 循环:
- 率: 0%



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 467.109 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 192.673 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 34.493 cm	B 0°

对象 (相对) | 绝对尺寸 | 应用

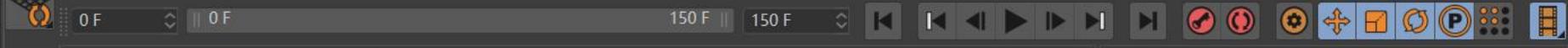
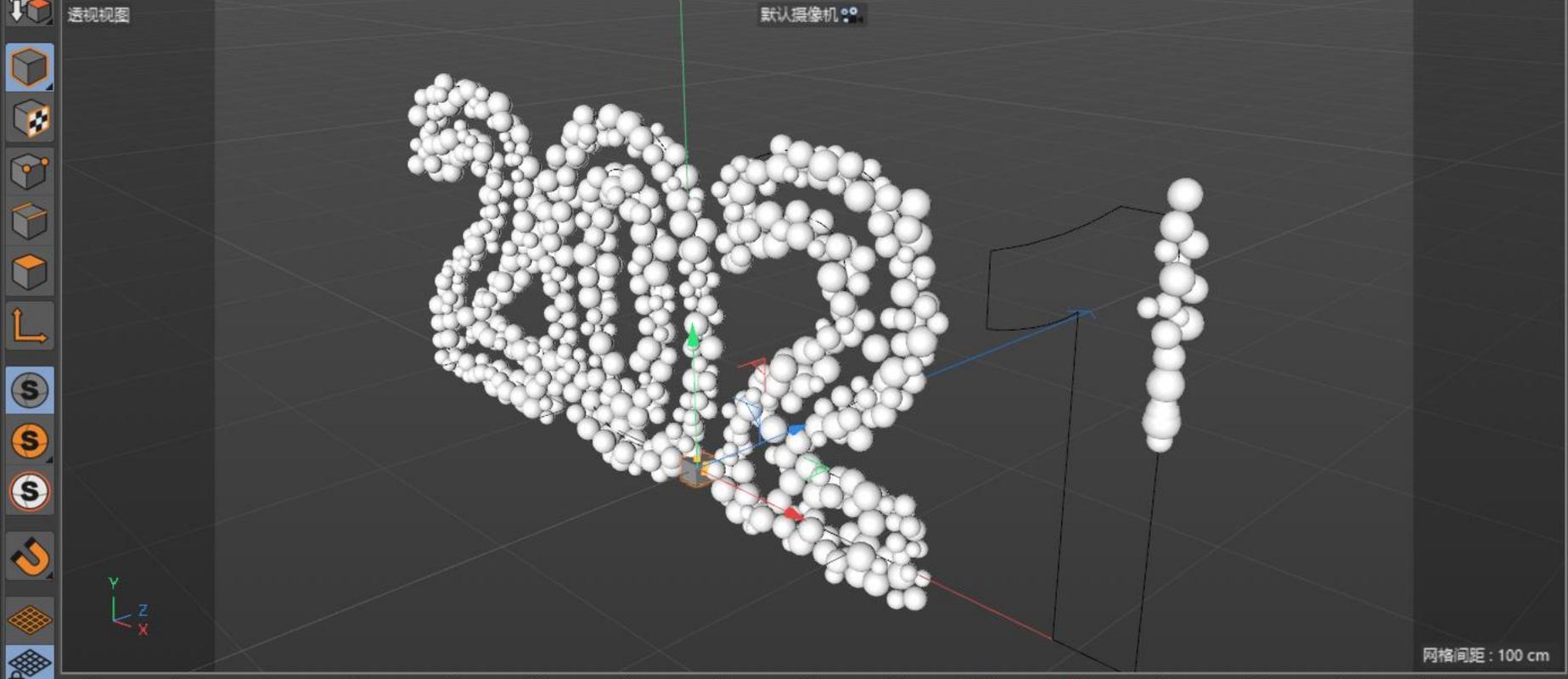
对象浏览器

- 随机
- 克隆
- 球体
- 文本

克隆对象 [克隆]

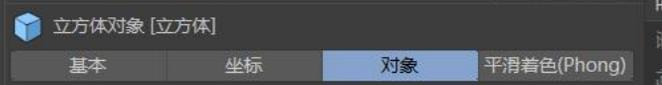
对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆: 固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 步幅 3 cm
- 每段: 平滑旋转
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 84.802%
- 循环:
- 率: 0%



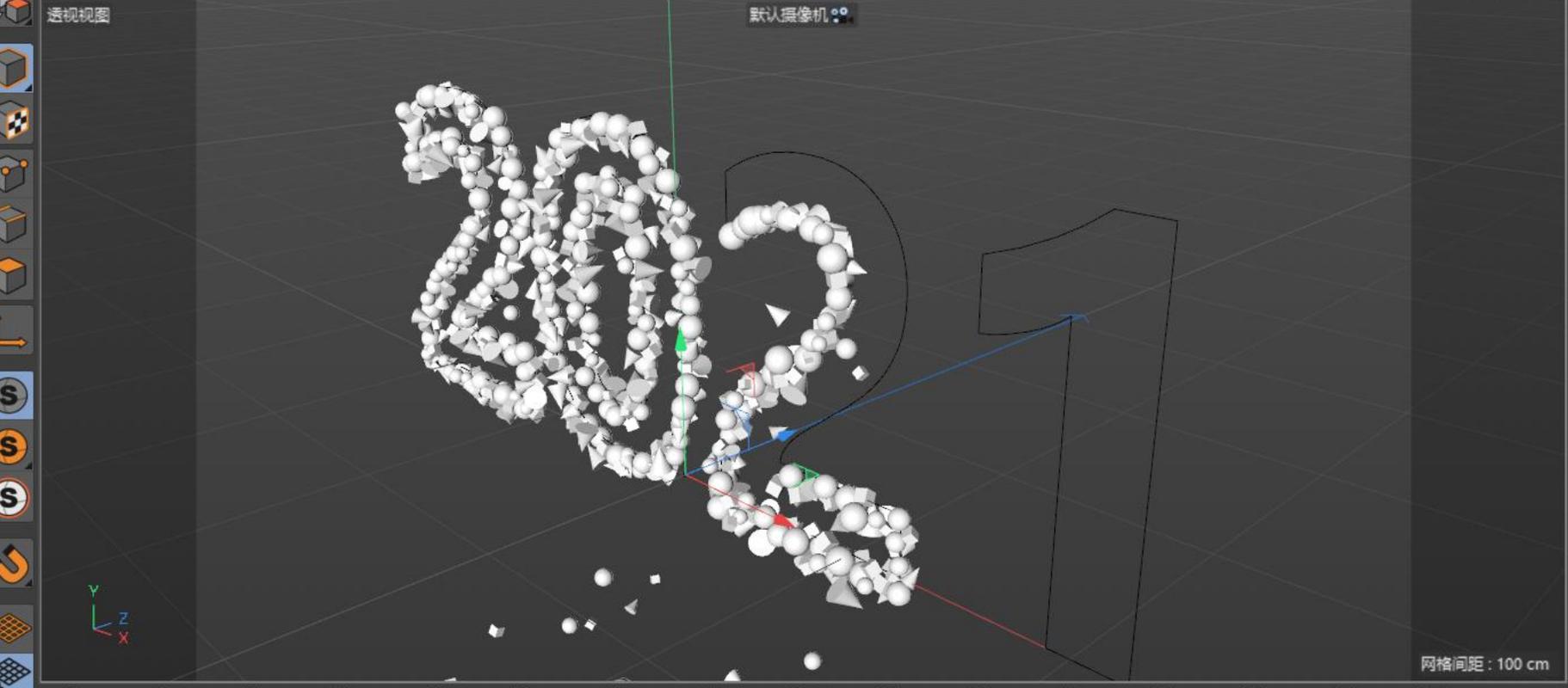
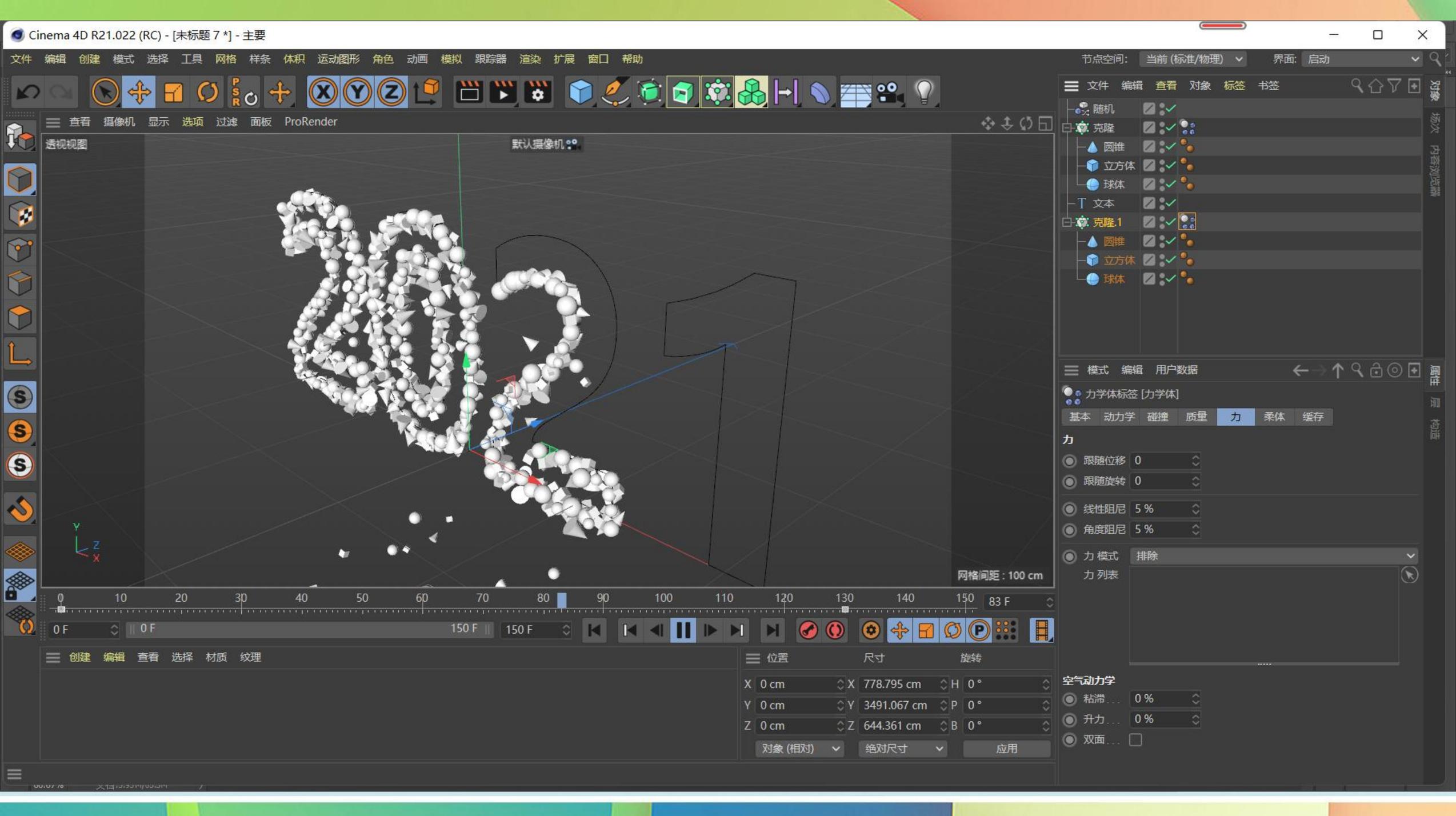
位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 10 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 10 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 10 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用



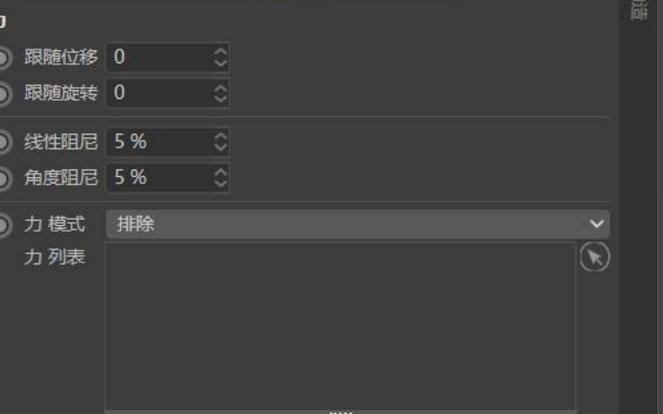
对象属性

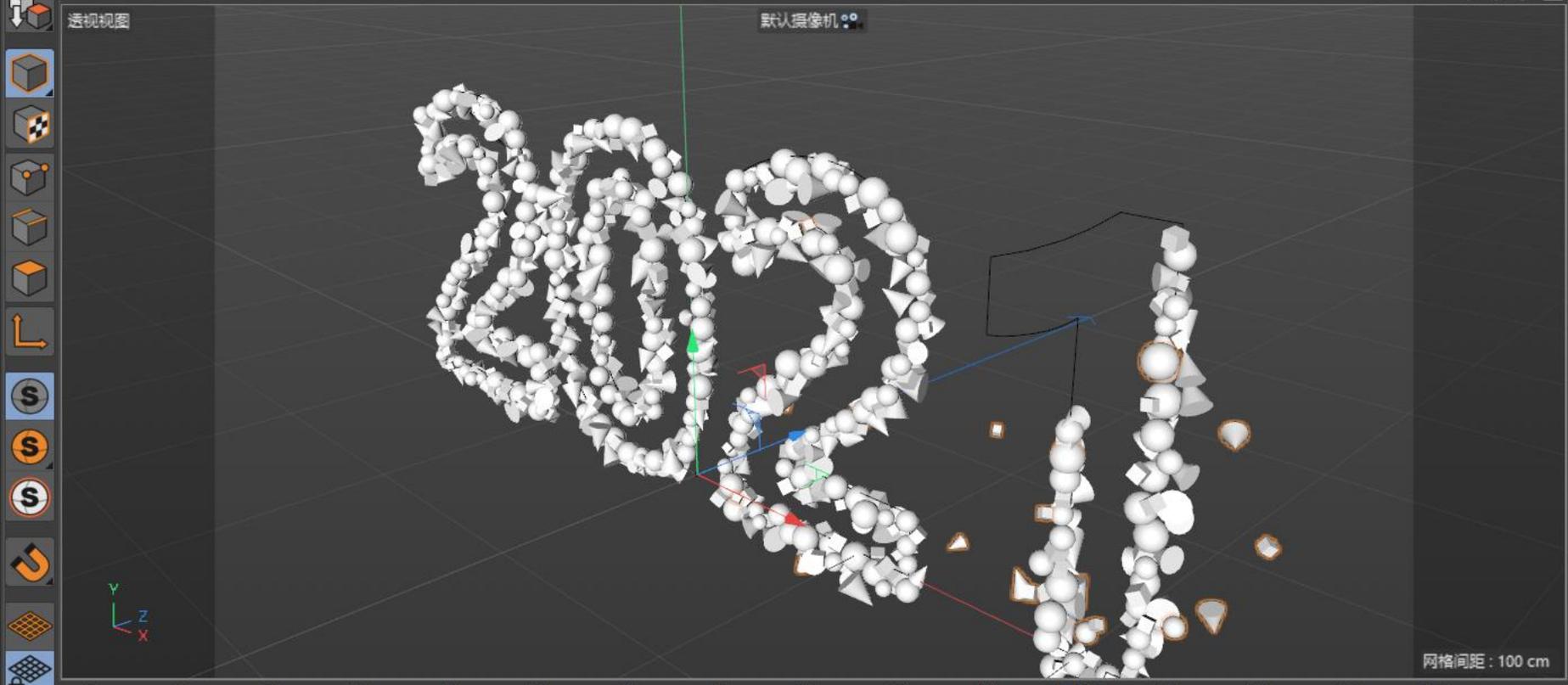
- 尺寸 . X 10 cm
- 尺寸 . Y 10 cm
- 尺寸 . Z 10 cm
- 分段 X 1
- 分段 Y 1
- 分段 Z 1
- 分离表面
- 圆角
- 圆角半径 3 cm
- 圆角细分 3



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 778.795 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 3491.067 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 644.361 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用





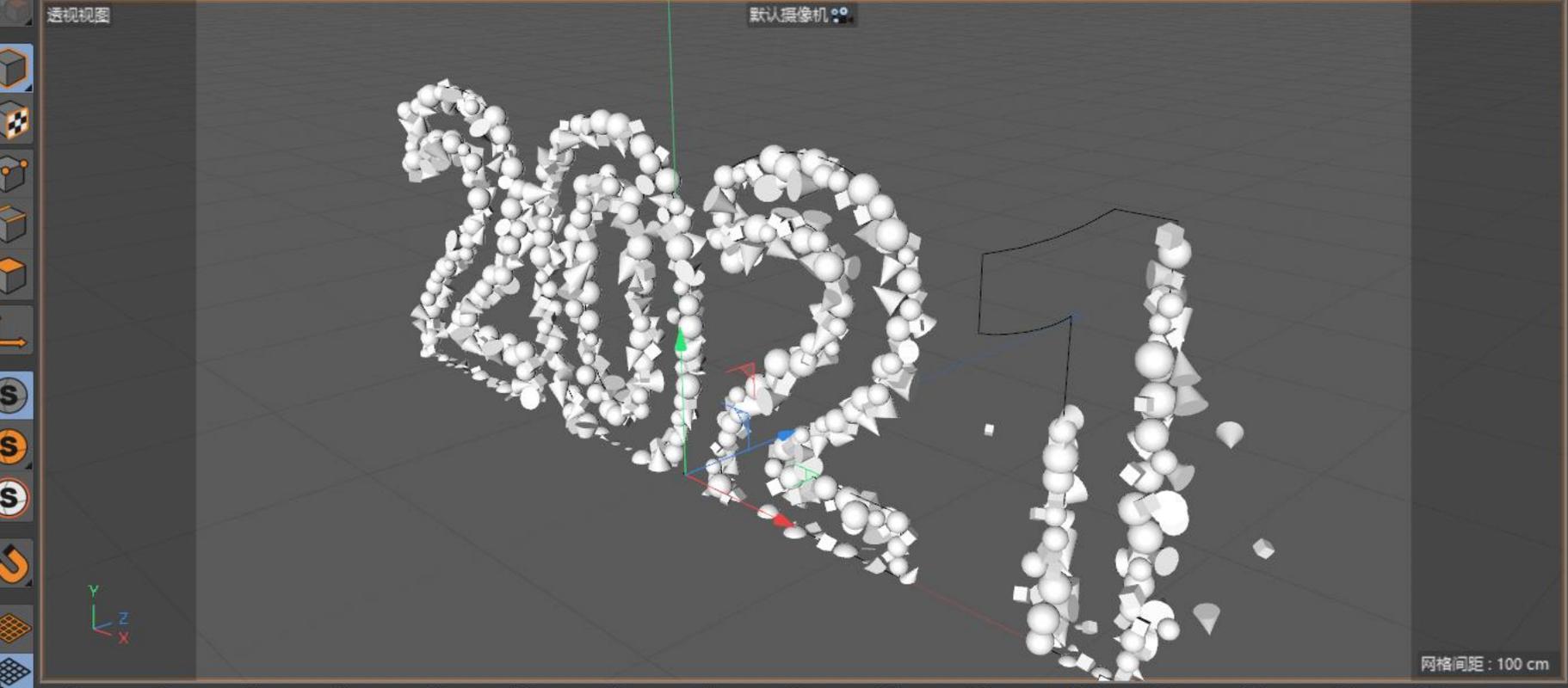
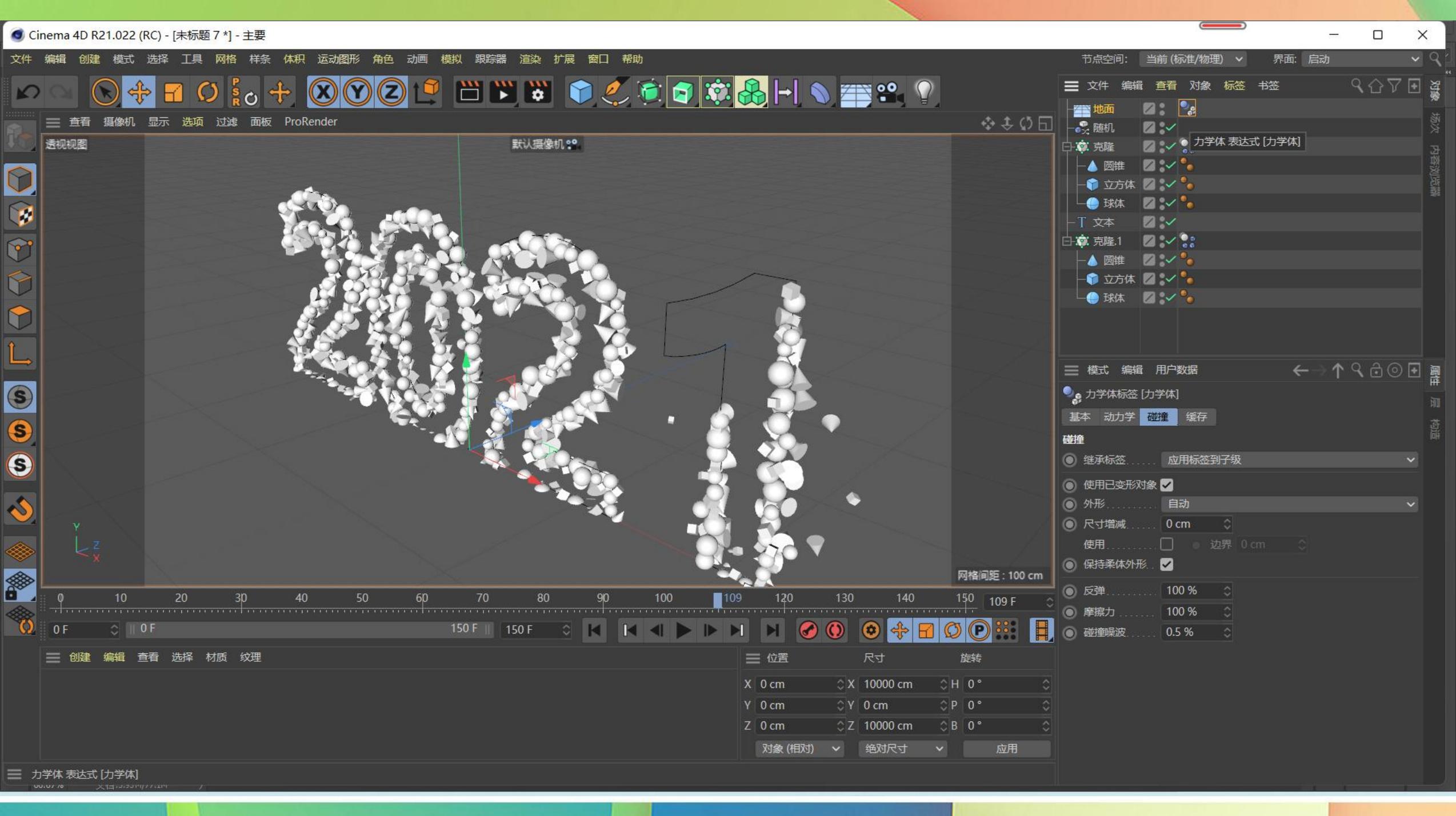
位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 1042.063 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 5959.821 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 956.075 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用



对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆: 固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 步幅 步幅: 20 cm
- 每段: 平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 93.012%
- 循环:
- 率: 0%



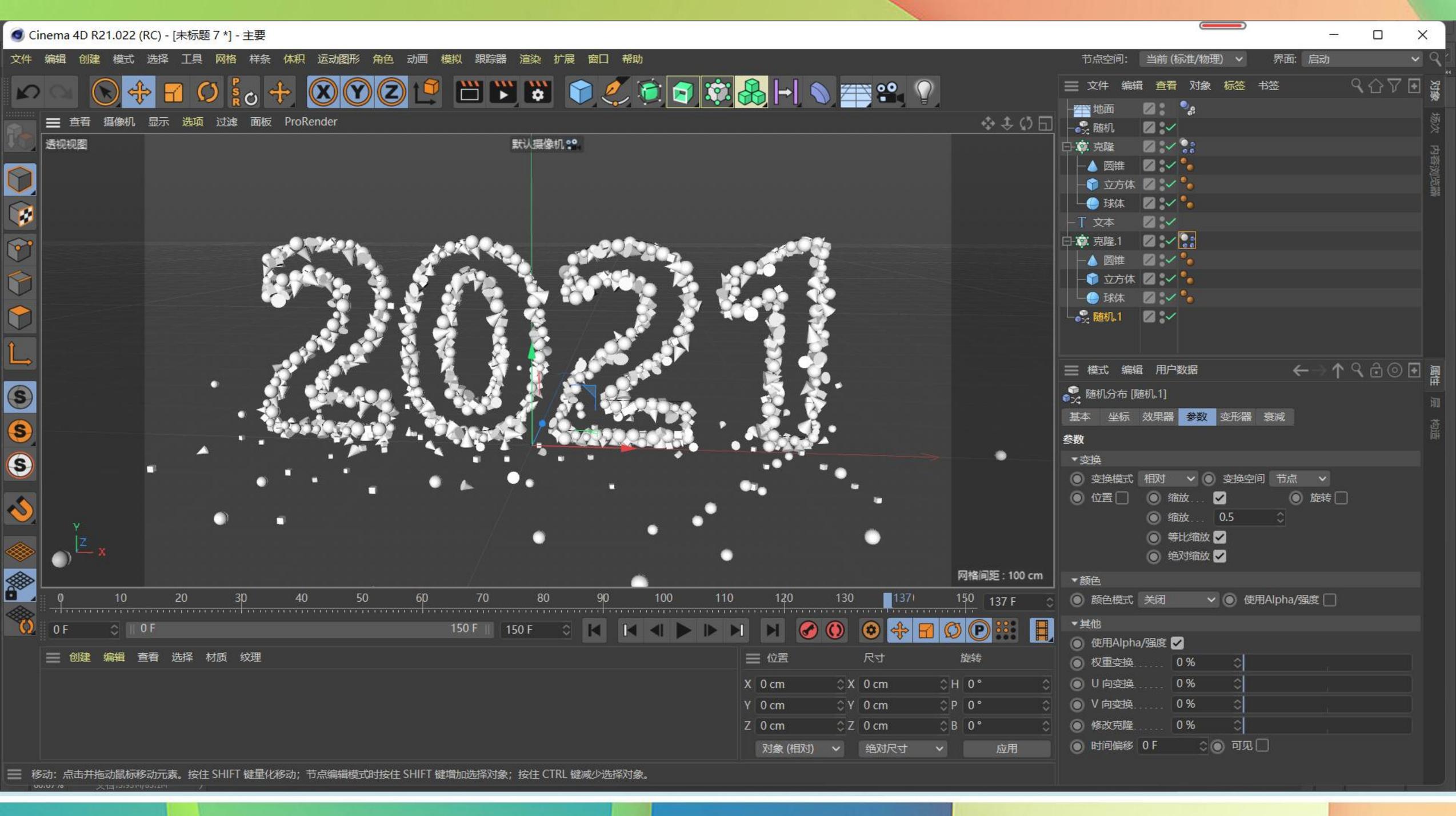
位置		尺寸		旋转	
X	0 cm	X	10000 cm	H	0°
Y	0 cm	Y	0 cm	P	0°
Z	0 cm	Z	10000 cm	B	0°

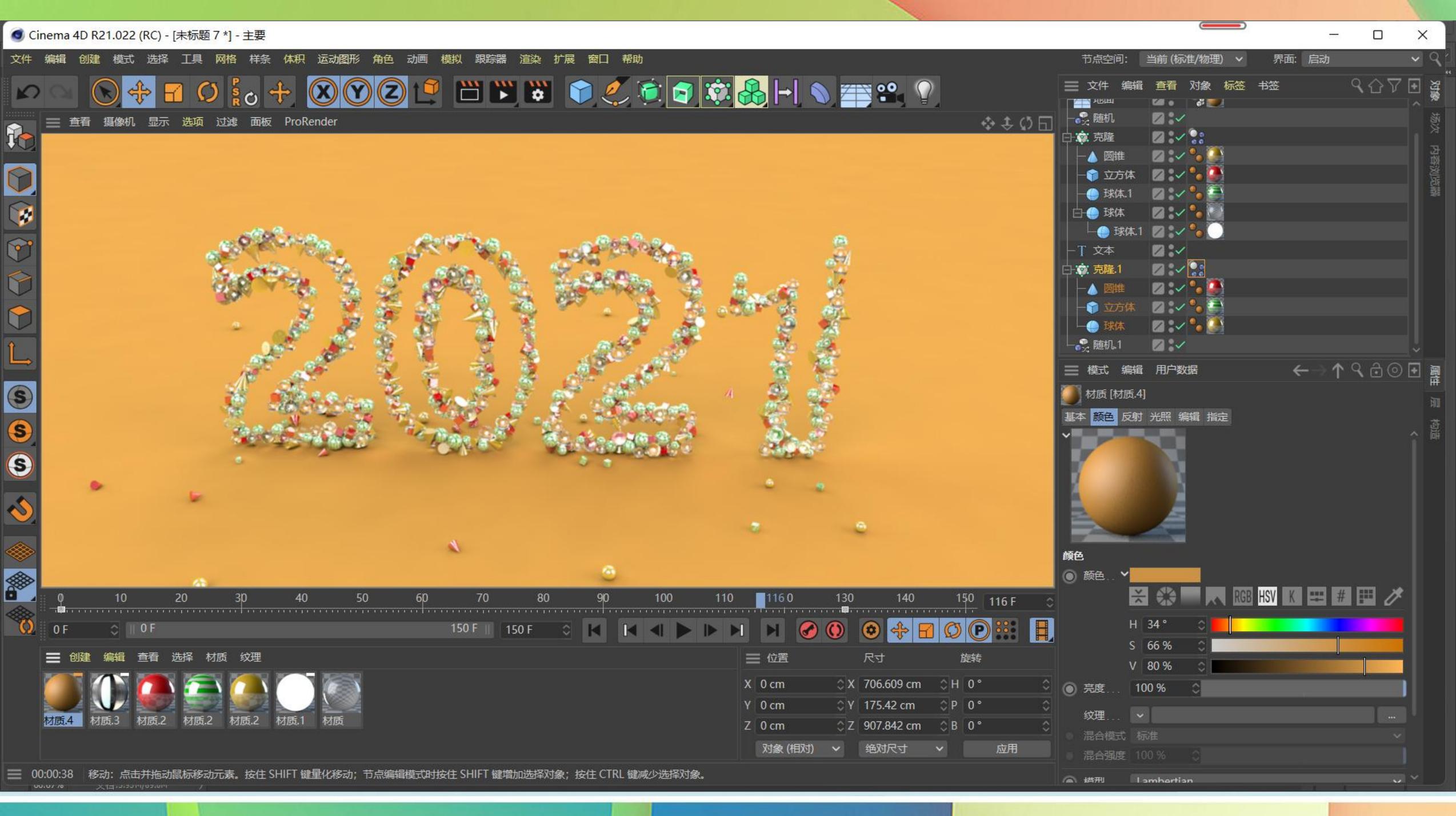
对象 (相对) 绝对尺寸 应用



碰撞

- 继承标签 应用标签到子级
- 使用已变形对象
- 外形 自动
- 尺寸增减 0 cm
- 使用 边界 0 cm
- 保持柔体外形
- 反弹 100 %
- 摩擦力 100 %
- 碰撞噪波 0.5 %





位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 706.609 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 175.42 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 907.842 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用

节点空间: 当前 (标准/物理) 界面: 启动

文件 编辑 查看 对象 标签 书签

对象 场内容浏览器

- 随机
- 克隆
- 圆锥
- 立方体
- 球体.1
- 球体
- 球体.1
- 文本
- 克隆.1
- 圆锥
- 立方体
- 球体
- 随机.1

模式 编辑 用户数据

材质 [材质.4]

基本 颜色 反射 光照 编辑 指定

颜色

颜色

H 34° S 66% V 80%

亮度 100%

纹理

混合模式 标准

混合强度 100%

材质类型: Lambertian

总结

动态艺术是在时间流逝的状态下，对事物进行运动变化，并配合音效创作出的动态视听艺术。

动态艺术在视觉传达、环境艺术、产品设计、服装设计、影视动画、数字媒体、虚拟仿真等广泛的现代艺术及未来艺术当中均有广泛的运用，是艺术设计实验的创新方法。

总结

希望今天对于动态艺术的浅析，能为各位老师带来新的启发，为接下来的专业设计教育教学创新开辟新的途径。

感谢各位的悉心倾听

2022.8.9